SKYRIM: 11.11.11'DEN BERİ EJDERHA DİYARINDAYIZ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2011/12 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 50 I ISSN: 1307-8933

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)

HERKESE Skyrim ve Joker (Arkham City) POSTERİ

İSTANBUL EFSANELERİNE BİR YENİSİ EKLENDİ

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

MODERN WARFARE 3

Call of Duty'nin yıllık olağan adrenalin yağmuru

LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Artık Nintendo'nun bir klasiği daha var

CS: GLOBAL OFFENSIVE

Yeni Counter-Strike'ın beta sunucularından bildiriyoruz





Editörün Günlüğü

HASAT ZAMANI

Kumbara denen mucizenin sadece para biriktirmek için kullanılması ne acı. Mesela bir zaman kumbarası yapsalar ya! Kolumuzu kıpırdatmaya mecal bulamadığımız ya da har vurup harman savuracağımızı bildiğimiz zamanları bir güzel biriktirsek o kutuda, sonra o meşum sabahlama günleri gelip çattığında, sınavıdır, dersidir, bir şeylerle uğraşmak gerektiğinde ufak ufak yesek birikmiş saatleri? Böyle bir icadın neleri değiştirebileceğini bir düşünün. İş yapmak, ders çalışmak gereken saatte oyun oynamanın yarattığı suçluluktan kurtarması bile ihya etmeye yeterdi yahu... Anlayacağınız sıkışık zamanlardayız ve bir kısmımız için Skyrim hâlâ "zaman bulur bulmaz oynanacaklar" listesinde boynu bükük bekliyor. Halbuki tüm istediğim basit bir kumbara, niye yapmıyorlar anlamak mümkün değil!

Aralık Oyungezer'inin sayfalarını dolduran oyunlara bir bakın, öyle bir ay dayız ki inceleme yazılarını okurken sizin de aklınızı en çok kurcalayacak olan soru "hepsini oynamak için vakti nereden bulacağım ulaan!" (ulan kısmı opsiyonel) olacak. Önümüzdeki aya kadar bir cevap bulmanızı umuyorum, zira biz 2012'nin ilk ışıklarıyla, elimizde yeni bir "oynanacaklar" listesi, yeniden karşınıza dikileceğiz :)

***

Serpil dergiyle boğuşurken, ben yüzsüzce Skyrim'e zamanımı yatırmaya devam ediyordum. Bunca oyun çıktı bu ay, sadece Skyrim gecemi, gündüzümü, uykularımı kapladı, kaplamaya devam ediyor: Hepimizin kendine ait, bir diğerinin aynı şekilde yaşamadığı anıları var Skyrim'de. Bethesda'nın baş yapıtı. Resmen bir başka dünya olan Skyrim, 4-5 saatlik, kendinizi oyunun baş kahramanı olarak bile hissetmediğiniz oyunların etrafımızı sardığı bu zamanda tam bir kaçış mecrası oldu bizim için. Bu arada, 50. sayıyı ne ara ettik yahu? Elinizdeki bu kağıt tomarından 50 tane çıkartmayı ne ara başarmışız? Emeği geçen, bugün bizimle olan ve bir şekilde yolları ayrılmış olan herkese ne kadar teşekkür etsek azdır. Özellikle de yolları ayrılmış olanlar, sizi unuttuk sanmayın: Kaan Alkın, Muder, Mehmet Kentel, Yiğitcan Erdoğan, Olgay Ertez, Berkant Akarcan, Erdem Madaralı… Hepinize teşekkürler.

Serpil & Sinan

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer



Oyungezer ekibinin hazırladığı ikinci dergimiz, Free2Play'in yeni sayısı çıktı! Full oyun dolu çift DVD ve **Wolfteam, Kehanet Online** ve **Rappelz Online** için e-Pin hediyeli Free2Play'i, online oyun sevenler kaçırmamalı!

Bu ay iki yeni Türkçe F2P oyunu herkesten önce Oyungezer okurları deniyor. Aşağıda **Cengiz Han 2** ve **ZombiRock** için kullanabileceğiniz kapalı beta kodlarınızı bulabilirsiniz.

360drc



PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



LOG-IN



ORGANİZE SANAYİ

99 STEELSERIES SHIFT: CATACLYSM KLAVYE
Bu gidişle WoW meraklılarının cebinde acayip bir delik açılacak, bizden söylemesi.

104 MSI GT780DX
Bu tasarım ve bu performansla MSI rakiplerini fena ürkütecek.

108 RÖPORTAJ: CEMAL KAYACAN
Intel'den tam adamını bulmuşken sıkıştırmamak olmaz dedik.

110 SİLİKON BULUTU
İşletim sistemi nedir? Notebook ile netbook arasında ne fark vardır? Bilgisayardan anlamayanların eline bu yazıyı verip keyfinize bakın.



EKRAN DIŞI



120 IMMORTALS
Hata yapanları, kaybedenleri, sendeleyenleri de süper kahramanlar kadar seviyoruz biz. Hem "kusursuz" karakterlerden sıkıldık artık.

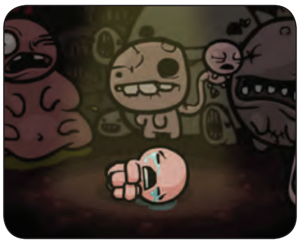
124 SÖYLEŞİ: ZAFER YILMAZ
Alternatif işler yapmak hiç kolay değil, hele ki televizyon sektöründe.

126 SHIRUKUROODO
Exorcist dediğin karşısında din adamı görünce kafasını 360 derece döndürendir İpek, kandırma bizi!

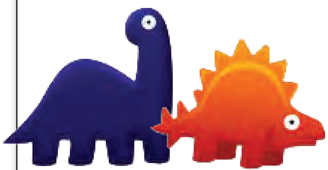
bakmadan geçmeyin



14 OYUNLARDAN NEDEN NEFRET EDİYORUZ?
Hasta eden oyunlara karşı bunca yıldır biriktirdiğimiz öfkeyi kusma vakti.



56 THE BINDING OF ISAAC
İshak'ı mı kurban etmeli, yoksa Goyun'u mu?



141 DİNOZORLAR SAVAŞIYOR
Yıllarca kendilerini dinazor sanan iki dinozorun insanı kahreden acıklı hikâyesi. Değil ama olabilirmiş de.

DOSYA

128



2012'den Beklediğimiz 12 Şey
Seneye görüşmek istediğimiz oyun, kitap, müzik, dizi ve filmleri yazalım demişiz, araya birden kıyamet karışıvermiş.

REHBER

Ustasından Battlefield 3 Taktikleri **88**

Eline geçirdiği her türlü donanımı BF3 ile test etmeye meyleden Burak, bu eşsiz savaş simülasyonunda edindiği tecrübeleri bizimle paylaşıyor.



alizine wonderland **80**
Sadık okurlarını yeni tasarımıyla karşılayan Alizine yine dolu dolu, dolu dizgin, gümbür gümbür, paldır küldür, şöyle böyle...

PIXEL



140 MANNY CALAVERA
Onu bir zamanlar kalbimizin bulunduğu yerin yakınında taşımayı seviyoruz.

141 CLOCK TOWER
O unutulmaz seriler arasındaki yerini alırken, bizler saate bakmaya korkar olduk.

144 OMIKRON: THE NOMAD SOUL
Fahrenheit ve Heavy Rain öncesi hazırlık turlarını bu oyunla atmıştı Quantic Dream.

oyun indeksi

OGZ_DVD DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLAN DVD



THE ELDER SCROLLS I & II

KURULUM İÇİN YAPMANIZ GEREKENLER BURADA

Skyrim'den vakit bulup da bunlara girişme ihtimalinizin ne kadar düşük olduğunu bile bile böyle bir güzellik yaptık bu ay, serinin ilk iki oyunu olan Arena ve Daggerfall'u DVD'mize ekledik. Fakat şöyle bir sorunumuz var ki her iki oyun da bir hayli eski (sırasıyla 1994 ve 1996 yapımı) olduğundan, bizim süper yeni, über hızlı bilgisayarlarımızda afallıyor, düzgün çalışmamakta diretiyorlar. Neyse ki çözümü var: DOSBox! Bu ufak uygulama sayesinde eski oyunları DOS ortamındaymış gibi herhangi bir sorun yaşamadan çalıştırabiliyoruz. Daggerfall'u kurup çalıştırmak içinse yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:



1. DVD'mizin Araçlar bölümündeki DOSBox adlı programı bilgisayarınıza kurun.

2. Başlat menüsünü açıp "DOSBox-0.74" > "Options" > "DOSBox 0.74 Options" yolunu izleyin.

3. Açılan dosyadaki **memsize=16** satırını bulun ve **memsize=32** ile değiştirip kaydedin.

4. Şimdi Daggerfall'u yükleme zamanı. DVD arabiriminden Daggerfall'u seçip Yükle düğmesine basın ve DFInstall.zip adlı dosyayı **C:\dosgames** klasörüne çıkartın. Bu aşamada bilgisayarınızda C:\dosgames\DAGGER ve C:\dosgames\DFCD adında iki klasör oluşmuş olmalı.

5. Başlat menüsünden veya masaüstünüzdeki kısayoldan DOSBox'ı çalıştırın. Karşınıza Z:\> yazan siyah bir DOS penceresi çıkacak.

6. mount c c:\dosgames -freesize 1000 yazıp Enter'a basın.

7. mount d c:\dosgames\dfcd -t cdrom -label Daggerfall yazıp Enter'a basın.

8. d: yazıp Enter'a basın, **install** yazıp Enter'a basın.

9. Kuruluma başlıyoruz. Sırasıyla "CONTINUE. I agree to the terms.", "Install the game to your hard drive", "Change the install size", "Huge installation", "Yes, this installation size iz fine", "Yes, I want to install the game here", "Go ahead and install the game" yazılarına tıklayın. Bu aşamalardan birinde DOSBox penceresi takılırsa Alt+Tab yapıp geri dönün.

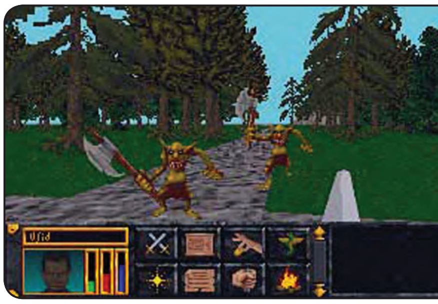
10. Kurulum tamamlandıktan sonra karşınıza "Are you ready to setup your sound card?" yazısı çıkacak, "Yes" yazısına basarak onaylayın.

11. Açılan mavi pencerede sırasıyla "Auto Detect", "Detect", "OK", "Select MIDI", "Sound Blaster 16" yazılarını seçip Enter'a basın. Port olarak 388'i seçin ve karşınıza C:\DAGGER> yazan siyah bir pencere gelene kadar "OK" yazılarına tıklamaya devam edin.

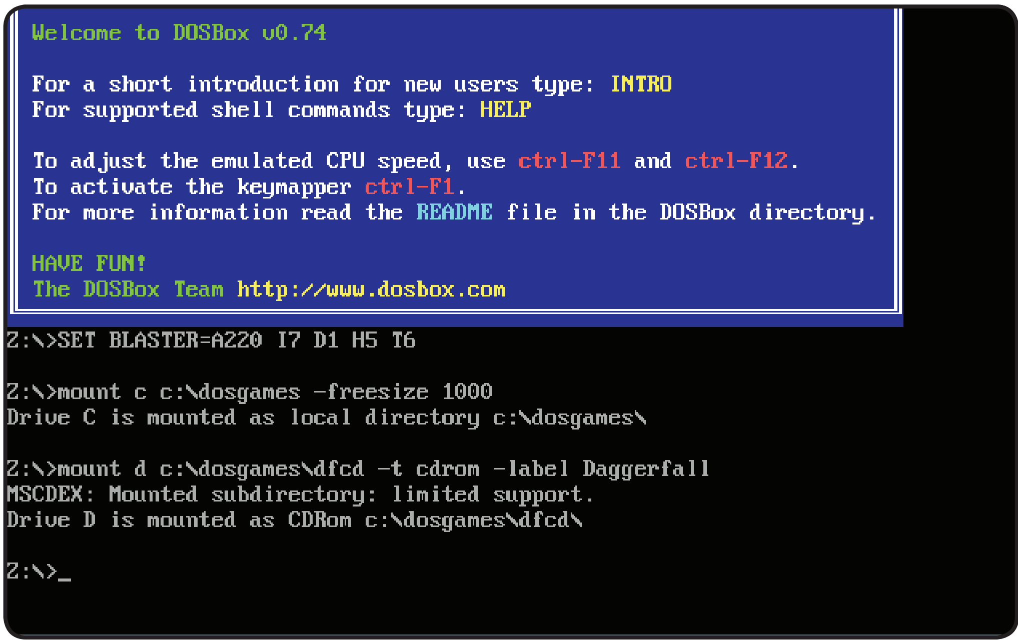
12. Şimdi oyunun sürümünü 1.07.213'e yükseltecek yamayı yükleyeceğiz. **dag213** yazıp Enter'a basın, ardından arka arkaya iki kez **Y** tuşuna basarak kurulumu onaylayın.

13. Artık oyunu çalıştırmak için yapmanız gereken tek şey **dagger** yazıp Enter'a basmak. Ama DOSBox'ı kapatıp açtıktan sonra her seferinde 6. ve 7. aşamaları tekrarlamanız, ardından da sırasıyla "**c:**", "**cd\dagger**", "**dagger**" yazıp Enter'a basmanız gerekiyor. Bu işlemi kısaltmak mümkün; bunun için dilerseniz forumlarımızdaki Oyungezer DVD bölümüne uğrayıp bizzat bizden veya diğer okurlarımızdan yardım alabilirsiniz.

Arena'nın kurulum işlemi de Daggerfall'unkine benziyor. Gerekli bilgileri ve oyunda kopya koruma sistemi olarak kullanılan soruların cevabını *Arena106 Setup.pdf* dosyasında bulabilirsiniz.







Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Anno 2070
2- To the Moon
3- GTA 5 videosu
4- Rainbow 6 videosu
5- Water (HL2 modu)

OYUNGEZER 4. YILDÖNÜMÜ ŞENLİKLERİ SÜRÜYOR!

4. yaş günümüzde (ve hemen akabinde gelen 50. sayımızda) coşmaya devam ediyoruz! Kasım ayı içinde www.oyungezer.com.tr ve Facebook sayfamızı düzenli olarak takip edenler orijinal oyunlar, t-shirt'ler, bir oyuncunun hoşuna gidecek tonla hediye kazandılar!

Geçen ay yaptığımız, katılanların oyun bilgisini ve zekasını sonuna kadar zorlayan benzersiz AJAN GOYUN yarışmasında ise tam 24 kişi ödül kazandı. Birincilik ödülü ise Nortec Eurasia'dan yeni çıkacak oyun konsolu WiiU oldu!

Baktık bu şenliklere katılım artarak devam ediyor, eh, hazır ellinci sayımızı da çıkartmışız, Aralık ayı boyunca da sürdürelim dedik! Daha verecek bir sürü hediyemiz, sizinle paylaşacak çok şeyimiz var. E o zaman, daha ne duruyorsun? Gir Oyungezer Online'a ve katıl şenliklere!

***Takip et:** www.oyungezer.com.tr*

***Beğen:** Oyungezer Facebook Sayfası*

***Tweet'le:** @oyungezer*

Yoksa hediyeler peşinden ağlar :(



Hediye Sponsorları

NORTEC EURASIA

ARAL aral.com.tr

360drc

360drc / haberler

Bu kez bir başka geliyoruz!

sf 18 >>



NOSTALJİNİN HÜZÜNLÜ KOLLARI

Havalar soğudukça eve çekiliyor ya insan… Uzun zamandır geçmişi anmadığımı fark ettim. Yok, yok hüzünbaz bir kış yazısı yazacak değilim. Sadece oyungezerlerle biraz nostalji yapasım geldi bu ay. 90'lı yıllar şahaneymiş yahu. Daha geçenlerde izlediğim Midnight in Paris filminde Woody Allen tersini söylese de geçip gittiğiniz zamanlar insana ne kadar da çekici görünüyor zaman zaman. Muhtemelen asla geri dönemeyeceğimiz içindir. Ve muhtemelen bu zamanlar da bundan 20 yıl sonra aynı duyguları yaşatacak bana. Hele ki bundan 15 yıl öncesinin oyunlarını nasıl özlüyorum size anlatamam. O zamanlarda içinden çıkmadığım oyun dükkânını, yağmurlu günlerde bayıla bayıla oynadığım Psygnosis adventure'larını, yatağımdan göz ucuyla yakaladığım gökyüzünü ve… Neyse… Belki de "şimdi"ye daha fazla sarılmamız, sevdiklerimize daha bir özen göstermemiz gerekiyordur.

Biterken çalıyordu: Nana - Lonely

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
2 Battlefield 3	EA
3 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
4 Saints Row: The Third	THQ
5 The Sims 3: Generations	EA
6 The Sims 3	EA
7 Need for Speed: The Run	EA
8 RAGE	Bethesda
9 Anno 2070	Blue Byte
10 The Sims 3: Pets	EA

OFİS 2011

Erenkun!

1- Free2Play oyunları çok sevdiğin söyleniyor? (İronidir, ironi...)

Ben kaçıyorum, onlar kovalıyor.

2- Eee, ne oynuyorsun sen bu aralar? Valla merak ediyorum...

Paket halinde (Humble Bundle ve IndieRoyale) aldığım bağımsız yapım oyunlar ve Skyrim... 100 saati devirdim.

3- Catherine'i beğendin mi?

I'll love her forever and ever...

...until something better comes along or I get bored.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

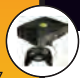


Dalyayı yarıladık

Zaman ne kadar hızlı akıp gidiyor. Yola çıkışımız daha dünmüş gibi ancak elinizde tutmakta olduğunuz dergi ile 50. sayıyı devirmiş bulunuyoruz. Bu süreçte bizi asla yalnız bırakmayan oyungezerlere sonsuz defa teşekkür ederiz. (Geçen ay da 4. yılımız için teşekkür etmiştik ama kesmedi bizi...)

Ama iş güç vardı?

Modern Warfare 3, Battlefield 3, Skyrim, Batman: Arkham City, Uncharted 3, Assassin's Creed: Revelations, RAGE, Football Manager 12... Teşekkürler sosyal hayat, seni tanımak güzeldi...



Nice yıllara Xbox

Microsoft'un bakış açısı nedeniyle PlayStation kadar sıkı fıkı olamasak da yine de Xbox'ın doğum gününü unutacak değiliz. Bundan tam 10 sene önce hayata merhaba diyen Xbox, şu an ağabeyi 360 ile sektörün öncülerinden biri haline geldi. Hadi üfle bakalım mumlarını (Hufff, biz geçen aydan idmanlıyız).

Hadi oturmaya mı geldik?

Hazır Xbox demişken devam edelim, Microsoft yaptığı açıklama ile Kinect'in 2012 başından itibaren PC'ye çıkacağını belirtti. Sadece Kinect'e özel PC oyunlarının hazırlanmakta olduğu ve hali hazırda 200'den fazla şirketin Microsoft ile birlikte çalıştığı da açıklamanın dikkat çeken kısımlarıydı. PC başında uyuklama dönemi sona mı eriyor yoksa?



Haksız rekabet

Oyunculara özel tasarımlarıyla dikkatleri üzerine çeken Razer firmasının yeni projeleri Blade dizüstü bilgisayarlarının 2 adet prototipi çalındı. Blade ile oyuncular için sıra dışı yenilikler amaçlayan Razer, çalınan prototiplerin bu nedenle çok önemli olduğunu ve mutlaka bulunması gerektiğini dile getirdi. Son dönemde ne çok hırsızlık haberi yaptık yahu.

Key var dediler geldik

Daha önce DIRT 3 ile Steam'in başına gelen bu kez IGN'in başına geldi. Yıllık olarak "Prime" üyeliği satan IGN sitesi bu üyelikler için AC: Revelations ve Battlefield 3 hediye etme kararı almıştı. Ancak keylerin bulunduğu link hackerler tarafından nete sızdırıldı. Ne kadar araştırsak da bir tane bile key bulamadı--öhm, yani çok kötü olmuş yaa...



Ne güzel günlerdi...

...Beyond Good & Evil'ın üçleme olacağını söyledikleri zamanlar. Fakat heyhat, oyun satışlarda çakıldı ve ilk oyunun tadı damağımızda kalakaldık. Ubisoft'tan Michel Ancel'e göre firmanın yeni oyunu Rayman Origins'in satış rakamları, Beyond Good & Evil'ın devam oyununun akıbetini belirleyecek. Neden böyle oldu ya?

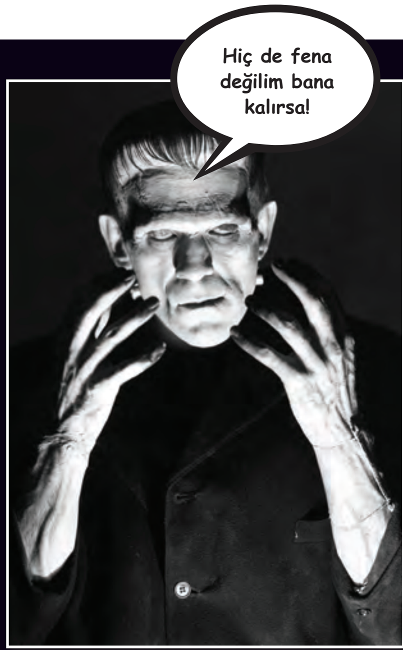
Bu dünya nereye gidiyor?

Amerika'nın Kansas City şehrinde bir adam mağazadan satın aldığı Modern Warfare 3 ile evine giderken silahlı saldırıya uğradı. 18 yaşındaki saldırganın silahını çekerek oyunu istemesi karşılığında hayatını hiçe sayarak silaha atlayan adam saldırganı etkisiz hale getirmeyi başardı. Hangisi daha deli karar veremedik...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

BEN BİR CANAVAR YARATTIM!



Güç, kötülerin eline geçince olması gerekenden farklı noktalara sürüklenebiliyor. Bundan tam 39 yıl önce Ralph H. Baer, Magnavox Odyssey isimli ilk oyun konsolunu ürettiğinde kelebekler çoktan kanatlarını çırpmaya başlamışlardı. O günden bu güne çok şey değişti, bir konsol neslinin 7-8 sene olduğu bir döneme girildi ve oyunlar dönemsel değişimlere ayak uydurarak evrilmeye başladı. Bu durum günümüz oyuncuları için hiçbir sorun teşkil etmese de 89 yaşındaki Baer'in durduk yere gerilmesine neden oldu (Arka sayfalarda savaşan dinozorlar bu duyguyu iyi bilir). Oyunların giderek daha fazla şiddet içermesinden dolayı duyduğu rahatsızlığı şu sözlerle belirtiyor Baer: "Bence bu sadece rezillik. Benim yarattığım şey çarpıtıldı. Aynı durumu müzikte, edebiyatta ve resimde de görebilirsiniz, sanatın her dalında görebilirsiniz." Rolling Stones, Pink Floyd gibi isimlerin olduğu bir dönemden Justin Bieber'lı bir döneme geçişin bünyede yarattığı etkileri tahmin edebiliyoruz ancak bunu oyun dünyasının yaşadığı değişimle bir tutmak biraz acımasız geldi bize. Evet, günümüz oyunları çok fazla şiddet içeriyor kabul ama yine de bir Bieber değil arkadaş...



HERKESİN BAŞINA GELEBİLİR(MİŞ)

Çok değil birkaç ay önce Sony'nin yaşadığı hack saldırısı sonrası düştüğü durum kimileri için alay malzemesi olmuştu. Ancak geçtiğimiz ay gördük ki hackerlar karşısında kim olduğunuzun hiç önemi yok, acımadan saldırıyorlar. Bugüne kadar sağlam güvenliğiyle ön plana çıkan Steam, yaşadığı saldırı sonucunda kullanıcılarına oldukça stresli saatler geçirtti. İlk olarak Steam forumlarına saldıran hackerlar daha sonrasında kullanıcı bilgilerine sızarak işin boyutunu büyüttü. Yapılan açıklamada kredi kartı ve şifrelerin çalınıp çalınmadığına dair bir kanıt yok denmesi çalınmadığını gösteren bir kanıt da yok olarak algılandı normal olarak ve domino etkisi baş gösterdi. Valve'ın kullanıcıları bireysel olarak uyarmaması ve sadece genel bir açıklama yapması oldukça eleştirilirken, durum ancak sosyal medya aracılığı ile yayıldı ve herkes "Amanın gitti dolarlar" diyerek bilgileri sıfırladı, kartlarını iptal etme noktasına gelenler dahi oldu. Neyse ki durum çok hızlı bir şekilde kontrol altına alındı ve kimsenin burnu kanamadan (kredi kartları kullanılsaydı tombik Gabe'in burnu tehlikeye girebilirdi) olay çözüldü. Ancak kullanıcılar herhangi bir zarara uğramamış dahi olsa huysuzluğu elden bırakmayarak Valve'ın beleş oyun vererek kendisini affettirmesi gerektiği düşüncesinde birleştiler, birleştikleri gibi de kaldılar.



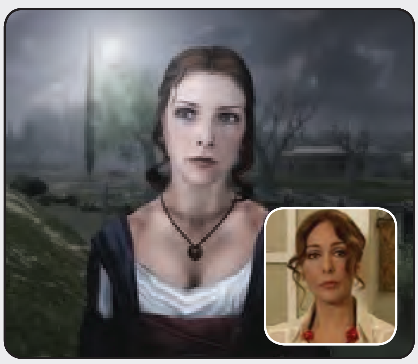
OGZ CASTİNG AJANSI



Havalar artık iyice soğudu ama aynı OGZ ofisi gibi ajansın içi de sıcacık. Ama biz daha çok kıyıda köşede kalmış, dışarıda soğuktan üşümüş adaylar arıyoruz. Yani, ne demeye çalışıyorum? Bu aralar çok fazla aynı tipte adaylar gelmeye başladı ajansa... Yok mu sevgili oyungezerler kıyıda köşede kalmış, unutulmaya yüz tutan ünlüler? Haydi gelin onları tekrar hatırlayın da gelecek ay bize "oha" dedirtin. İlk çalışma Erdem Gürbüz, ikinci çalışmamız ise Efe Başlar adlı oyungezerden geldi. Ellerinize sağlık arkadaşlar. Ayrıca Batuhan Yücer'e de ayrıca teşekkür ederim. Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



Death - Mick Thompson



Katerina Sforza - Zerrin Tekindo

> Kojima'ya göre Metal Gear Rising alışması zor bir oyun olacakmış. > Miyamoto'ysa "iyi bir patron muyum bilmiyorum, kararların %70'ini çalışanlarım >>

OYUN DEDİĞİN ELE GELECEK

Son dönemde Steam'in yanına Origin'in de katılmasıyla iyice hareketlenen dijital oyun satışı, kutulu oyun satışının ciddi anlamda ikinci plana düşmesine neden oldu. Ancak hâlâ konsollarda ön planda olan kutulu oyun dağıtımı, Limbo'nun yaratıcısı Playdead'in Başkanı Dino Patti'ye göre bozuk bir sistem. "Bir yapımcı perspektifinden söyleyebilirim ki kutulu oyun dağıtımı her zaman bozuk bir sistem olmuştu," diyor Patti Eurogamer'a verdiği röportajında ve devam ediyor: "Diskleri dünyanın dört bir yanına büyük bir tır ile taşımak oldukça verimsiz bir yöntem. İnsanların bu yolla nasıl para kazandıklarını gerçekten anlayamıyorum. Japonlar oyunlarını netten indirebilecekken onlara bir araçla oyunları yollamak mantıklı mı? Umuyorum ki yeni konsollar oyunları indirilebilir şekilde sunacaklar. Diskler daha uzun süre hayatımızda olacak ancak dünya internetten indirmeye adapte olmuş durumda. Ne zaman ki anne ve babalar internetten bir şeyler indirmeye başlar işte o gün herkes bu yöntemi tercih eder hale gelir." Devir giderek oyunlarımızı liste halinde arşivlediğimiz bir döneme dönüşüyor ve kimsenin bunu engellemeye ne gücü ne de isteği yok gibi görünüyor. Raflarda biriktirdiğimiz oyunlara yavaş yavaş elveda demeye hazırlansak hiç fena olmayacak anlaşılan... (Yahu bu oyunseverler arasında hiç mi koleksiyoncu kalmadı yahu? *-Faruk*)



Arşivci dediğin böyle olur.



GÜZELLİĞİNE GÜVENME, BİR SİVİLCE YETER

Dünya çapında abonelik sistemine sahip en çok oyuncu kitlesine sahip DVO olan World of Warcraft giderek küçülmeye devam ediyor. 2011'in ikinci çeyreğinde yaşadığı 300.000 kişilik kayıp sonrası kriz masasını devreye sokan Blizzard, asıl tehlikenin geldiğinin farkında değildi anlaşılan. Çünkü üçüncü çeyrek raporlarına göre oyunun kaybettiği oyuncu sayısı tam olarak 800.000! Bu düşüş sonrası 11.1 milyon olan oyuncu sayısı 10.3 milyona gerileyen WoW, buna rağmen "En çok kullanıcıya sahip abonelik sistemli DVO" unvanını hâlâ kaybetmiş değil. Blizzard CEO'su Mike Morhaime'e göre en çok kayıp Çin'de yaşandı ki bu uzak doğulu kardeşlerimizin yeni oyuncaklara sahip olduğunun göstergesi, muhtemelen yine sadece kendilerinin sevebileceği bir oyun bulmuşlardır. Yakın zamanda çıkacak olan güncelleme ve özellikle Mists of Pandaria ek paketiyle kayıpları tazelemeyi amaçlayan Blizzard, daha ne kadar "en çok" sıfatını elinde tutabilecek bunu ilerleyen zamanda göreceğiz. Ancak kayıplar bu hızla ilerlerse "Yılın en hızlı düşüş yaşayan sanatçısı" ödülünü gururla kaldıracaklarmış gibi görünüyor.

OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

STONETALON ETEĞİNDE İKİ ULU ÇINAR

Umut Yanık, OHA, Esenler - İstanbul

Popüler çevrimiçi oyun World of Warcraft'ta fırtınalar estiren Paragon loncasının ağır toplarından ikisinin Türkiye'de yaşadıkları, dahası evli bir çift oldukları ortaya çıktı. Warcraft dünyasında önünde ceket iliklenesi bir ihtişama sahip Kişnişoğlu çiftinin 85 yaşında olmaları duyanlara "Wow!" dedirtti.

BİZİMKİSİ BİR HORDE HİKÂYESİ...

Paragon klanının kıdemlilerinden Cevius isimli troll büyücüyü yöneten Cevriye Kişnişoğlu, bugüne kadar dört kez evlendiğini, dört eşinin de kendisini gece geç saatlere kadar oyun oynama



Cevriye Hanım, karakteri Cevius'un görsel tasarımında kaynanasından ilham aldığını dile getiriyor.

Vakkas Bey, karakteri Wakoz ile Kara Murat ve Malkoçoğlu RP'si yapmaya bayılıyor.



alışkanlığı yüzünden terk ettiğini söylüyor. Son eşinden boşandığında 68 yaşında bir dul olarak kendini boşlukta hissettiğini ve o günlerde karşısına çıkan Vakkas Bey'in onu tekrar hayata bağladığını ifade ediyor. Dilerseniz o günleri dün gibi hatırladığını söyleyen Vakkas Bey'in ağzından dinleyelim: "Sene 1994. Yine torunumu arama bahanesiyle girdiğim ataricide Shadow Dancer isimli oyuna yöneliyorum. Bir de ne göreyim, makinenin başında alımlı mı alımlı bir hatun duruyor, kanalizasyonlu bölüme gelmiş, timsahları bir türlü geçemiyor. Beş senedir oynaya oynaya tek jetonla gözüm kapalı bitirecek hale gelmişim oyunu. İşte o kompetanlığın verdiği özgüvenle yardım teklif ediyorum hanıma... Gel zaman git zaman, Shadow'uydu Shinobi'siydi derken bir de baktık soluğu nikâh masasında almışız."

PAZARA KADAR DEĞİL, EXODAR'A KADAR!

WoW dünyasında Wakoz isimli bir ork savaşçıyı kontrol eden Vakkas Kişnişoğlu, Warcraft macerasının tam da Cevriye Hanım'la evlendiği tarihlerde başladığını anlatıyor. 94 Kasım'ında çıkan ilk oyundan Cataclysm'e kadar günde ortalama 12 saat Warcraft oynadığını kaydeden Vakkas Dede, mouse tutan elindeki sinir sıkışmasına rağmen hız kesmeye niyeti olmadığını öne sürüyor ve yaşından dolayı bir ayağının çukurda olduğunu ima edenlere gülüp geçiyor.

Kişnişoğlu çifti kahvaltının hemen ardından günün ilk raid'inin hazırlıklarına girişiyor.



Fırtına ikili, hallerinden memnun olsalar da aslında birbirlerini pek sık görememekten şikâyetçi. Cevriye Hanım, emekli maaşıyla dertsiz tasasız geçindiklerini ve her oyuncunun hayalindeki yaşamı sürdüklerini düşünüyor, fakat günleri yoğun bir tempoyla geçtiği için ancak raid'den raid'e görüşebildiklerinden yakınıyor. Vakkas Bey ise farklı bir konudan dert yanıyor: "WoW'da âleme kök söktürüyoruz, namımızı duyan el pençe divan. Gel gör ki canına yandığımın gerçek hayatında kimse bir bayram olsun elimizi öpmeye gelmiyor."

BLIZZARD VEFALI ÇIKTI...

85'lik karı kocanın şu an WoW'da level cap olan 85. seviyede olmalarının ilginç bir tesadüf olduğunu düşünen Blizzard yönetimi kolları sıvamış durumda. Blizzard'ın tüm birimleri yeni genişleme paketini Cevriye Nine'nin 86. yaş gününe yetiştirmek üzere hummalı bir faaliyet içine giredursun, altyapıdan Kişnişoğlu çiftinin veliahtı olabilecek kimsenin yetişmiyor olması oyun çevrelerini düşündürüyor. Önümüzdeki 50 sene içinde tonton çiftin rekorunu kırmaya en yakın adaylar olarak gösterilen Serpil Ulutürk - Tuğbek Ölek çiftinden Tuğbek'in oyundan hiç anlamaması, Serpil'in kariyerinin ise Zuma Blitz ile sınırlı kalması Türk oyun camiasını tedirgin ediyor.





“Ah be Hilmi Abi, Matrix izleyip gaza geldin yine, kaçamazsın kurşunlardan demedim mi ben sana!”

Gün batımına doğru headshot atmak ne kadar da romantik, değil mi?



SYNDICATE

DEUS EX VE MIRROR'S EDGE'İN ÇOCUKLARI OLURSA... -CAN ARABACI

OYUN FİRMALARI ya artık üretecek yeni fikri mülk bulmakta zorlanıyorlar ya da teker teker tatlı bir nostalji hissiyle dolup eskiye özlem duyuyorlar. Eskiden ayıla bayıla oynadığımız oyunlar zaman ve teknoloji aşımına uğradıkça, firmalar da maziye dönüp bu oyunları ya yeniden yapımlarla diriltmek ya da tamamen yeniden yorumlamak yoluna gitmeyi alışkanlık haline getiriyor. Zamanında Bullfrog ve Peter Molyneux'nün dehasının imzasını taşıyan Syndicate'i hatırlar mısınız? Eski fikri mülklere hayat üfleme modasına ayak uyduran son isim kendisi. Cyberpunk bir evrende geçen ve çeşitli görevlere çıktığınız taktik-strateji oyunu olan Syndicate zamanında (ki bu 1993 yılına denk geliyor) hayli popüler bir oyundu. Haliyle EA'in verdiği bu hayat öpücüğü, yıllarca oyunun devamını beklemiş olan hayranları için büyük bir nimet oldu. Ama uyarmadan geçemeyeceğim, geçen yıllar o tanıdığımız eski Syndicate'i çok değiştirmiş. Taktik-strateji olarak bıraktığımız oyun, oldukça alımlı ve bolca aksiyon pompalayan bir taktik-FPS olmuş görmeyeli...

ÇİPİN Mİ VAR, DERDİN VAR

Syndicate'in geçtiği evren, buram buram *Deus Ex* kokuyor. Büyük şirketlerin herkesi parmağında kukla gibi oynattığı bir gelecekte, yine bu şirketlerden birinde çalışan bir ajan rolünü üstümüze yapışmış buluyoruz yeni Syndicate'de. Her şeyi büyük şirketlerin kontrol ettiği fütüristik hikâyelerde alışıldığı üzere, bu şirketler arbedesinde teknolojisi üstün olanın düdüğü ötüyor genelde. Daha fazla ve üstün teknoloji için gerçekleşen bu savaşın içerisindeki bir asker olarak siz de mevcut teknolojiden payınıza düşeni alıyorsunuz tabii. Her ajanın kafasının içinde yeteneklerini geliştiren çipler mevcut. Böylece yeni teknolojiler buldukça sadece şirketiniz değil, siz de kârlı çıkıyorsunuz bu işten. Hatta işi bir adım daha öteye götürerek bir yerden sonra rakiplerimizin çiplerine sızarak onların teknolojisini çalmak ya da çiplerini etkisiz hale getirmek, sersemletmek gibi direkt müdahalelerde bulunabiliyoruz. Evet, farkındayım, yazıda çip yazan kısımları Augmentation olarak değiştirdik mi şu ana kadar *Deus Ex*'ten bir farkı yok gözüküyor. Ancak oyunun anne tarafından gelen kromozomlarının ortak havuza kattıklarına bakınca olayın rengi değişiyor. Oynanışa baktığımızda adeta *Mirror's Edge*'in aksiyona doyduğu an olarak tasvir edilebilecek düzeyde bir hareketliliğe tanıklık ediyoruz. Oradan zıplayıp, buradan kayıyor, gerektiğinde yakın dövüşe giriyor, ulaşamayacağınız yerlerdeki düşmanlarınızın üzerine mermi kusarak hiç durmayan bir aksiyon girdabının içine dalıyoruz görüldüğü kadarıyla. *Mirror's Edge* dışındaki FPS'lerde pek de görmeye alışık olmadığımız bir hareket serbestliği var karşımızda. Üstelik Faith'in pek yanaşmadığı silahlı çatışma olayının dibine vuruyoruz yine daha önceden de belirttiğim gibi. Böylece bir yandan da farkediyoruz ki, yetenekli ellerden çıktığı sürece *Deus Ex* ve *Mirror's Edge*'i harmanlama düşüncesi hiç de o kadar garip durmuyormuş aslında...

Aksiyon fırtınası diyip duruyoruz ama, “taktik” kısmını yabana atmasalardı keşke, o n'oldu diye düşünüyorsunuz, değil mi? Teknolojinin altın çağının getirisi olarak, her zaman için sizden daha “teknolojik” bir düşmanın çıkması ihtimali mevcut takdir edersiniz ki. Böyle anlarda bükemeyeceğiniz bileğe körü körüne bir saldırı en yakın kayıt noktasından oyuna tekrar başlamak anlamına geleceğinden, daha taktiksel, yeteneklerinizi ve zekânızı koordine bir şekilde kullanmanızın gerektiği çözümler bulmak zorunda kalacaksınız. Ancak daha da güzeli, bunu üç arkadaşınızla bir araya gelerek yapabilecek olmanız. Oyunun co-op desteği sayesinde tek kişilik senaryonun dışında daha açık uçlu, tam bir takım olarak hareket etmenizi gerektirecek görevlere de el atacaksınız. Bu görevler bir binanın planlarını çalmaya çalışmaktan tutun, rakip şirketi istila etmeye kadar oldukça çeşitli olacak söylendiğine göre. Ancak asıl tek kişilik senaryoyla co-op görevleri birbirine tam olarak nasıl bağlanacak, herhangi bir kesişim kümesinde birleşecekler mi ya da birbirlerine ne gibi bir etkisi olacak o kısmı şimdilik bir gizem perdesiyle örtülü durumda. Yine de en azından co-op modunda oynarken gözünüz gibi sakınıp geliştirdiğiniz, çiplerini ve ekipmanlarını donattığınız karakterlerinizi geliştirmeye devam edebileceksiniz.

Ölümden dönen oyunlar arasında ismi lanetle mi anılacak, yoksa övgüyle örnek olarak mı gösterilecek bilmiyorum, ama eski bir dostla tekrar karşılaşmanın verdiği o kıpır kıpır heyecanı uyandırmış gözüküyor Syndicate. FPS pazarı bu aralar bu kadar kalabalıkken Syndicate'in kendine o pastadan bir dilim kapabilmek için çıtayı hayli yüksekte tutması gerekecek. Ancak sonuç ne olursa olsun, en azından eski dostun düşüşüne ya da yükselişine tanık olmak için çok uzun bir süre beklememize gerek kalmayacak. Şubat ayı neredeyse geldi çattı bile, baksanıza...

ŞCR / Starbreeze Studios

Starbreeze Studios, az ama öz oyun yapma konusunda hayli başarılı sayılabilecek bir firma. Syndicate'ı diriltirken de bu çizgilerini bozmayacaklarını umuyoruz.

Enclave (2002)
Işık ve Karanlık, İyi ve Kötü'nün savaşını PC, Xbox ve Wii'lerimize taşıyan oyun hiç fena değildi. Seçtiğiniz karaktere göre farklı görevler ve başarılı oynanışıyla çok büyük patlama yapamadıysa da belli bir kalitenin üzerindeydi.

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (2004)
Film oyunlarına olan önyargımızı kırmayı başaran ilk oyunlar arasındadır herhalde bu. Riddick filmleriyle aşağı yukarı aynı zamanda çıkan oyun bizden de büyük beğeni toplamıştı.

The Darkness (2007)
Omzumuza tüneyen Karanlık'la olan ilk tanışmamız hiç fena değildi hani. Genel olarak oyun basını ve oyuncular tarafından da beğenildi ki ikincisi de yola çıktı.

Kimyamız tutuyor mu?



İşin içinde gelecek varsa kesin cyberpunk'tır.

+



Gelecek hep onların zaten.

+



Seçin birini...

=





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 21 Şubat 2012
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.ea.com/syndicate


CORSAIR
CORSAIR
Graphite Serisi
600T Beyaz
Mid Tower Kasa
YILIN
YILDIZI
2011
CORSAIR
VENGEANCE™ Serisi
6x4 24GB DDR3
CORSAIR
FORCE GT SERİSİ
555MB/S Okuma ve
515MB/S Yazma hızı
CORSAIR H100
Hydro Serisi H100 Extreme Performans
Sıvı CPU Soğutma Sistemi
CORSAIR
Flash Voyager® GT 32GB
3.0 USB Flash Bellek
YILIN
YILDIZI
2011
HX1050
CORSAIR HX1050
80PLUS SILVER Sertifikalı
Modüler PSU
ÖDÜLLENDİR KENDİNİ
Digital Trend
digital trend
www.digitaltrend.com.tr
CORSAIR
www.corsair.com

OYUNLARDAN NEDEN NEFRET EDİYORUZ?

Efendim? Pardon? Duyamadık? Doğru, haklısınız... Böyle bir başlığa hiçbirimiz alışık değiliz OGZ sayfalarında ama bazen hangimi klavyemizi kemirmiyoruz ki? Bu dosya konumuzu duvara fırlatılan gamepad'lere, masaya çakılan farelere ve özellikle de yolunmuş saçlara adıyoruz. Evet, oyunlar bazen bizi sinir ediyor, canımıza ot tıkıyorlar. Oyunları her zaman çok sevsek de bunları sevmiyoruz. Seven varsa da "hastasınız siz" diyoruz. Buyursunlar...



SÜREKLİ RESPAWN OLAN DÜŞMANLAR

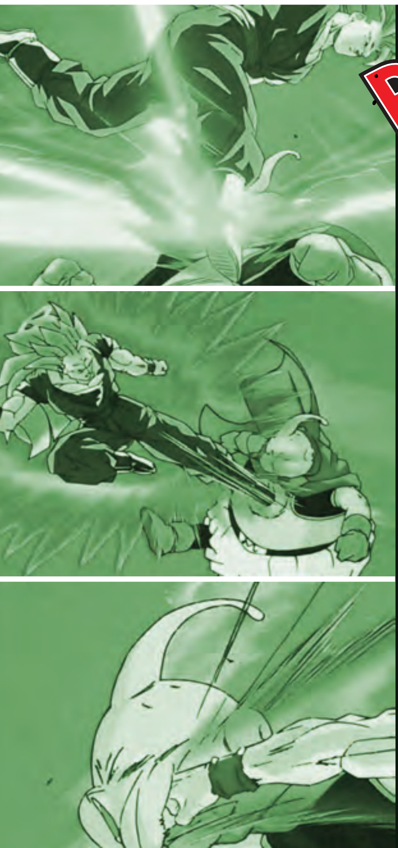
10 oldu... 20 oldu... Ama artık... 30 oldu... Yeter... 40, 45... Bunlar sürekli geliyor yahu! Ha, şimdi anladım, ilerlemem gerekiyormuş. Genelde FPS ya da aksiyon oyunlarında olur bu. Güvenli bir yere siper alırsınız ve düşmanları birer ikişer indirmeye başlarsınız. Ama o "birer, ikişer" olur size "onar, otuzar"... Sonsuza kadar sürecekmiş gibi gelir. Düşmanları öldüreceksinizdir ki güvenle ilerleyebilesiniz. Ama sizin yapmanız gereken tek bir şey vardır, birkaç adım ilerlemek... Ondan sonra ya respawn biter ya da ara sahne girer. "Onca cephaneyi boşuna mı harcadım ben şimdi?" Evet, aynen öyle...



QUICK TIME EVENT'LER

Yalnız başıma yürüyorum, vurulacak birkaç düşman ya da toplanacak eşyalara bakınıyorum. Belki de sadece etrafı seyrediyorum. Hop! O da ne? Düşmanlar kafama kaya atıyor!-- Aha, öldüm! Genelde bu değil midir? Öyle süper refleksler sahip değilseniz, bu "quick time event" zilleti aniden sebebiniz olur. Artık kafanıza kaya mı düşer, suda mı boğulursunuz bilmem. Hele Resident Evil 4'teki gibi size hamle yapmanızı sağlayacak kadar bile zaman bırakmazsa gamepad'in tuşlarını sökersiniz yerinden. Ha, bir de ara sahne izlediğinizi sanarken girenler vardır ki... Bazı oyunları oynarken sırtınızı bile yaslamamalısınız, o derece bir dikkat...





SÜPER ÖZEL SALDIRILAR

Özellikle J-RYO'larda bolca vardır bunlardan ve bana "mantığın bittiği yerde Japonlar başlar" adlı atasözünü anımsatır (ya da salladım, bilemiyorum)... Oyunun boss'uyla saatlerdir kapışıyorsunuzdur, o dakikaya kadar hiç görmediğiniz bir hareket yapar ve dünyaları başınıza yıkar. Tüm partiyle birlikte şen şakrak ölürsünüz. Adını hatırlamadığım bir oyundaki boss saldırısının animasyonunda yaptığı saldırı Jüpiter gezegenini patlatıyordu ama o hareket de kimseyi öldüremiyordu falan... Attığı taş gezegen patlatsa bile ürküttüğü kuşa değmiyordu. Saçmadır bunlar, laubalidir, pistir.

KORUMA GÖREVLERİ

Oyunu bölen bir şey daha varsa, salak bir NPC'ye A noktasından, B noktasına eşlik etmektir. Canı çıksın bu görevlerin. O sırada etraftan düşman yağar, bizimki salak gibi nereye gideceğini bilemez, siz o sırada kan-ter içinde kalırsınız... Resmen eziyettir, adamın emdiği sütü burnundan getirir. Bir de bunlar ölünce direkt "Game Over" yazısını görmek çileden çıkarır sizi. Ne zaman bir koruma görevinden keyif aldık ki?



bir ay kadar gecikecekmiş. > Yakuza serisinin beşinci bölümü yine PlayStation 3'e özel olmak üzere yoldaymış. > Final Fantasy XIII-



KÖTÜ YAPAY ZEKÂ

Bir oyun ne kadar iyi olursa olsun yapay zekâ dangalaklıkları olayı bitiriverir. Hele bir de takım arkadaşlarınızın yapay zekâsı yolunu bulamayacak kadar kötüyse o zaman gerçekten olayın suyu çıkar. Ancak bir oyunu keyifli kılan şey akıllı düşmanlardır. Sizi taktik kasmaya zorlayacak rakibiniz olmadığı sürece pek bir tat vermez yaptığınız görevler. 2012 geldi ama hâlâ sıktığınız mermiye doğru kafa atan düşmanlar görüyoruz. Sırayla saklandığınız odaya girip kapının önüne yığılan kuşbeyinli düşmanlar olmasın artık.



AŞIRI ZORLUK

Hiç, bir oyunda "tamam, benden bu kadar" dediğiniz oldu mu? İnanın bu konuda ekip olarak çok takıntılıyızdır ama ara sıra zorluk konusunda işin suyunu çıkaran oyunlar geliyor ve çok geçmeden bir köşede unutuluyorlar. Dark Souls falan değil bahsettiğimiz şey... Sonuçta onun kendi içinde apayrı bir mantığı var. Bizim bahsettiğimiz şey dengesiz bir zorluk. Zamanında arcade oyunlarındaki hilekâr bossları hatırlamak bile istemiyoruz doğrusu. (Onlardan biri en son Castlevania: Lords of Shadow'un DLC'si Reverie'de çıktı karşımıza... Kapışmanın ikinci seviyesine gelebilmek için 40 dakika kadar kasıp tek vuruşta ölüyorduk. Altıncı denemede "yeter" dedik.)





SÜREKLİ ÖLMEK

Art arda, sebebi ne olursa olsun sürekli ölmekten tiksiniyoruz. Eğer bir oyunda sürekli ölüyorsanız suç oyundadır kardeşim. (Tekrar Dark ve Demon Souls'u tenzih edelim.) Ya öğrenme eğrisi düzgün ayarlanamamıştır, ya zorluk seviyesi tutturulamamıştır. Çok başımıza gelmiştir, her iki dakikada bir öldüğümüz... Özellikle bol atlamalı, zıplamalı oyunlarda dene&yanıl ikilisi oyundan aldığımız zevkin köküne kibrit suyunu boca etmiştir.





TEKNİK AKSAKLIKLAR

Hadi, bug diyelim şunlara da rahat edelim. Türlü türlü şekillerde karşımıza çıkarlar ama en belalıları ölmenize sebebiyet verenlerdir. En son Dead Island'da karakter ağacın kökünde bir yerlere saplandı kaldı. Ne kadar uğraştıysak çıkaramadık onu oradan. Sonra gerisin geriye bir önceki checkpoint'e... Yine aynı oyunda duvarın ötesinden kusan bir Floater yüzünden öldük... Shadows of the Damned'de, Garcia yürürken yerin dibine girerek hayatını kaybetmişti mesela. (Hayır, utancından değil.) Çok var bunlardan çok...



ARASI AÇIK CHECKPOINT'LER

Özellikle açık uçlu oyunlarda ve tek save dosyasının üzerine otomatik olarak kaydeden oyunlarda büyük bir problemdir bu. Hayır, ölmek değildir dert ama yaptığınız şeyleri baştan yapmak, gittiğiniz onca yolu baştan gitmek hiç eğlenceli değil aksine karın ağrısıdır. Hele ki harita büyükse oyunu kapatır, tekrar canınız çekene kadar oynamazsınız. Checkpoint sistemiyle bir derdimiz yok ama madem koydunuz, adamakıllı ayarlayın mesafesini de ikinci baskıya girmeyelim.



KÖTÜ HİKÂYE, HİÇ HİKÂYE...

...ya da "anlatılamayan hikâye" diyelim tamam olsun. Herkes hikâye için oyun oynamaz belki ama OGZ topraklarında dostlar, herkes iyi bir hikâye dinlemeye bayılır. O yüzden bizim hiç sevemediğimiz oyunlar adam gibi hikâye anlatmayanlardır. (Eşeği kuyruğundan çekmeyin şimdi, tabii ki her oyundan hikâye beklediğimiz falan yok.) Ama buradaki herkesin bir edebi tarafı var işte ve güzel güzel cümleler duymadıktan sonra unutuveriyoruz oynadığımız şeyi...

aymış. > Vodafone, Sony'nin 3G Vita modeli için Avrupa partneri olmuş. > BioWare'in yeni oyunu bir Command & Conquer markası olabilirmiş.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

BORDERLANDS 2

EŞİNİZİ DOSTUNUZU SAKLAYIN, CLAP TRAP GERİ DÖNÜYOR... -CAN ARABACI

OYUN YAPMAK DA bir nevi yemek pişirmek gibi aslında. İçine ne ölçüde ne koyduğunuz, nasıl ve ne kadar pişirdiğiniz, hatta nasıl sunduğunuz ortaya çıkan eserin ne kadar beğenileceği konusunda fazlasıyla söz sahibi oluyor. Bir tepsi dolusu FPS'yi, bir tutam RYO, bolca mizah anlayışı sosu ve son olarak 4 pinçik multiplayer baharatı eşliğinde fırına verirseniz ortaya enteresan bir oyun çıkacaktır mutlaka. Ben yemek ya da oyun yapmakta iyi değilim, acaba ne çıkardı ortaya diyorsanız siz yorulmayın, yapılmışı var: *Borderlands*. Ama bizim asıl konumuz 2009 yılında yapılmış yemeğin ne kadar bayatlamış olacağı değil, Gearbox adındaki usta aşçının mutfağında pişen daha da leziz bir Borderlands'in nasıl olacağı.

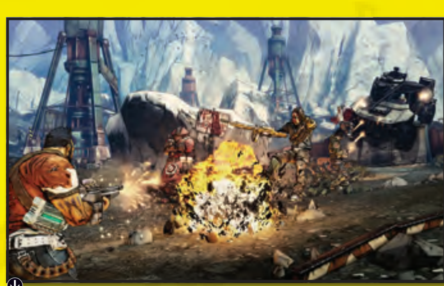
Yemek metaforları üzerinden giderek karnınızı daha da acıktırmadan doğrudan Borderlands 2'ye geçsek iyi olacak. Her ne kadar ilk *Borderlands* kendi hayran kitlesini yaratmayı başarmış ve çok oyunculu ortamda oyunculara eğlenceli vakit geçirtmeyi başarmış olsa da, adının sonundaki o "2" takısını haketmek için mevcut yapısının üzerine hayli ekleme yapması gerekiyor. Gearbox'ın açıklamalarına bakılırsa onlar da bunun farkında gözüküyor. Aynı yemeği bir daha pişirip önümüze sunmaktansa (bak yine yaptım!) yepyeni ve farklı yanlara sahip, mevcut özelliklerini de cilalayıp geliştirmiş bir oyun sunmayı amaçlıyorlar. Her şeyden önce oyunun dünyasıyla başlıyor Gearbox değişime. *Borderlands 1*, işin eğlencesine ve multiplayer kısmına odaklandığından düzgün bir hikâye merkezinden, neden-sonuç ilişkisinden uzaktı. Bu sefer karakterleriniz ve onların neden orada bulundukları, neyi niçin yaptıkları ve nereye gittikleri birbirine sıkı bir hikâye örgüsüyle bağlı olacak. Yaptığınız her görev, oyunun hikâyesini size bağlayan bir yapı taşı aslında.

Hikâye işini bu kadar ciddi tutarken *Borderlands*'in o alışıldık absürtlüğünden ve mizah anlayışından da geri kalmaya niyetleri yok neyse ki. Değişiklikler konusundaki aynı tutarlı fikirler, diğer alanlarda da kendini gösteriyor: Daha gelişmiş bir yapay zekâ, birbirine daha sıkı kenetlenmiş ve anlamlı görevler, daha başarılı bir araç sistemi... "Borderlands 1,5" değil de, Borderlands 2 olması için gerçekten sıkı çalışıyor Gearbox.

ÇİPİN Mİ VAR, DERDİN VAR

İnsanı bunca beklenti içerisine sokunca merak etmeden duramıyoruz tabii. Vaadedilenlerin lafta kaldığına daha önce çok şahit olduk ne de olsa. Gearbox'a göre yapay zekânın gelişimi düşmanlarımıza doğrudan yansıyacak. En azından akıllı olanlarına, o kadar parlak bir zekâya sahip olmayanlar hala dümdüz silahınızın üzerine koşup kafalarını merminin gidiş yoluna uzatabilecek zira... Akıllı olanlar ise takım halinde saldırıp sizi kıstırmaya çalışacak, hatta bulundukları mekânı iyice tanıyarak kendi avantajlarına göre kullanmaya çalışacak. Araç mekanikleri, ilk oyundaki gibi en ufak taşın (taş dediğime bakmayın, rakiplerinizi ezmeye çalışacağınızı hepimiz biliyoruz aslında) üzerinden sekip çılgınca havalanmak ya da birden zınk diye durmak yerine çok daha gerçekçi ve kullanıcı dostu mekaniklere sahip olacak. Araçların bu şekilde düzenlenmesi, görevden göreve koştururken de işimize bolca yarayacak haliyle. Görevler demişken, o konuda da "çeşitlilik" Gearbox'ın anahtar kelimesiymiş. Sürekli aynı, tek düze görevler yerine sürekli yeni bir şeyler sunan, heyecanı canlı tutan görev dizileri karşımıza çıkacakmış. Hatta bu görevler sırasında *Borderlands 1*'deki karakterlerin de sıkça gözükeceğini müjdelemeyi ihmal etmiyorlar. Eh, hazır yeni karakterlerin rolüne bürünmüşken eskileri de şöyle bir yad etmemek olmazdı herhalde. Yeni karakterlerden henüz sadece ikisi belli bu arada: Gunzerker takma adıyla bilinen ve iki elde iki herhangi iki silahı kullanabilme yeteneğine sahip bir cüce ve *Borderlands 1*'deki Lilith'i andıran Masya ismindeki bir Siren. Bunlar dışında yeni silah sistemindeki dudak uçuklatıcı çeşitlilik, yeni düşman tipleri ve Pandora'nın daha önce hiç görmediğimiz yeni bölgeleri gibi daha birkaç özellikten de gayet yarım ağızla bahsedip ağzımıza bir parça bal çalıyorlar. Doyduk mu? Hayır, ama şimdilik idare etmemize yeter en azından. (Ne çok yemek metaforu kullandım ha! Yemek saati yaklaştı, ondan herhalde...)

Önümüze bizi mest edecek kadar yığınla bilgi dökmeseler bile topladığımız bilgi kırıntıları, eğer Gearbox'ta bir şeyler çok ciddi şekilde ters gitmez, ya da bütün bu anlatılanlar aslında koca bir şakanın ürünü çıkmazsa oldukça olumlu. *Borderlands*'te neyin doğru, neyin yanlış gittiğini güzelce analiz edip, gerekli düzeltmeleri yapmak için kolları sıvamış gözüküyor yapımcılar. Eh, bu durumda bize de oyunun 2012'nin belirsiz bir zamanındaki çıkış tarihine kadar silahlarımızı ve multiplayer eğlenceye ortak edeceğimiz üç arkadaşımızı bulmak kalıyor.



"Ehe, bak abi şimdi nasıl roket jamp yapıcaaAAAAAAAaa..." -Meşhur son sözler

Bu ekrandakiler yetmediyse bir de tüfeğin merceğinden yansıyana bakın. İşiniz zor yine...



Dual-Wield güzel şey. Her oyuna eklenmeli diyorum da inanmıyorsunuz...



Gearbox Software

Onun adını ilk Opposing Force ile duyduk ve duyar duymaz da saygıyla anmaya başladık. O günden bugüne yine severek andıysak da kendilerini, aradan bir Duke Nukem Forever geçmedi değil hani...

Half-Life: Opposing Force (1999)
FPS türünü baştan tanımlayan Half-Life'ın ilk ek paketi. Gordon'ın dışında bir karakterden Half-Life evrenine bakış atmak ve olayları farklı gözlerden tekrar deneyim etmek muazzamdı.

Brothers In Arms: Road to Hill 30 (2005)
İkinci Dünya Savaşı'ndan kusmak üzere olduğumuz dönemde, olaylara kardeşlik bağını getirmesiyle benzerlerinden bir nebze ayrılmayı başarmıştı BIA serisi.

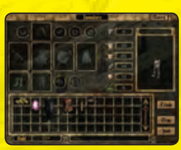
Duke Nukem Forever (2011)
Yapımına başlandıktan 14 yıl sonra gün yüzü göremeden tarihin tozlu sayfalarına gömülmek üzere olan Duke'ü çekip kurtaran da yine Gearbox olmuştu. Ama iyi mi yaptılar, yoksa kötü mü, bu hâlâ aramızda tartıştığımız bir konudur.

Kimyamız tutuyor mu?



Bol bol koşalım diye…

+



Cebimiz dolu görünsün diye...

+



Gözlerimiz bayram etsin diye...

=



KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.borderlands2.com

Yeni ASUS P9X79 Anakartlar

Kendinizi kontrolle donatın

Yeni bir bilgisayar satın alacaksanız unutmayın, inanılmaz özelliklere sahip anakartlar sadece ASUS'ta

Bir anakartta kontrol son derece önemlidir ve DIY uzmanları her zaman güç sağlayan devre kartları arar. Daha iyi kontrol daha iyi tuning anlamına gelir ve ayrıca daha iyi overclocking imkanı sağlar. ASUS'un yeni P9X79 anakartları, pek çok açıdan kontrol sağlar. Hem işlemci hem de DRAM için kapsamlı overclocking özellikleri sunan P9X79 anakartları, sezgisel UEFI BIOS ve tek tıklamalı SSD önbellek sistem performansı arttırıcı kolaylıkları ile harika bir bilgisayar deneyimi yaşatır.

Ek kontrol ve tuning seviyeleri

P9X79, en kapsamlı X79 anakart tasarımını barındırır ve size her şekilde kontrol imkanı sağlar.



Üç kat daha fazla dijital güç kontrolü

ASUS, iki tanesi DRAM ve bir tanesi de işlemci olmak üzere, anakartı üzerine yeni DIGI+ güç kontrolü işlemci ve DRAM dijital voltaj denetleyicileri yerleştirdi. Bunları, farklı overclocking senaryoları için voltajları ayarlamak veya frekansları değiştirmek üzere kullanabilirsiniz. Yeni DRAM tuning özellikleri, VCCSA yük hattı kalibrasyonu ve %30 daha fazla DRAM akım kapasitesi ile en üst seviyede performans için DDR3 bellekten en fazlasını elde etmenizi sağlar. Bellekte overclocking yapılması daha önce hiç olmadığı kadar kolaydır ve tam istediğiniz gibi hızlı bir performans sunar. Eksiksiz kontrol sağlamak üzere bu özelliklerin tamamına UEFI BIOS üzerinden erişilebilir. Dijital güç dönüştürme ve hızlı voltaj algılama ayrıca daha fazla Vscore kararlılığı sağlar.

Kolay BIOS kontrolü

ASUS, özel UEFI BIOS'u yeni özelliklerle güncelledi. UEFI BIOS üzerinde Bir F12 BIOS ekran görüntüsü tuşu ve bir F3 sistem bilgisi kısa yolu bulunuyor, bu sayede sistem koşullarını daha iyi anlayabiliyor ve gerekli değişiklikleri yapabiliyorsunuz. DRAM Seri Mevcudiyet Algılama, hatalı DRAM algılama ve POST sorun giderme, X79 ile bilgisayar kurmayı daha kolay hale getiren ve ödüllendirici, harika özellikler. Ayrıca işlemci ve bellek gibi önemli bileşenler kurulu değilken bile bekleme gücünde herhangi bir USB depolama cihazından saniyeler içerisinde BIOS'u güncellemenizi sağlayan USB BIOS Flashback'e de sahip olacaksınız. Bilgisayarın toparlanması veya overclock sırasında herhangi bir şeyin yanlış gitmesi halinde, hatayı düzeltmek ise bu teknolojiyle çok kolay.



Herhangi bir USB depolama cihazı ile birlikte BIOS güncellemelerini tamamlamak için takın ve çalıştırın.

Hız her şeydir

8-DIMM tasarımı ile 64GB'ye kadar sistem belleğini destekleyen ASUS X79 anakartlar, kullanıcıların geleneksel depolama sorunları olmadan ayrıntılı resimler oluşturarak, yüksek boyutlardaki dosyalar için ideal olan modern 64-bit yazılımından tam olarak yararlanmasını sağlar. Ayrıca, kullanıcıların büyük RAM diskleri kurmasına ve sıkça erişilen programları hızlandırmasına yarar ve kullanıcının faydalandığı özellikleri en üst seviyeye çıkartırken, depolama transferi gecikmeleri etkisini en aza indirir.



Kolay önbellekleme. Yeniden başlatmaya gerek kalmadan sistem performansını tek tıkla arttırın.

Özel ASUS SSD Caching, büyük kapasitelerle hızı buluşturan karma bir tasarıma sahiptir. Tek bir tıklama ile çalışır, yeniden başlatma gerektirmez ve gerçekleştirilen testler mekanik sabit disklere oranla yaklaşık üç kat daha hızlı olduğunu kanıtladı.

ASUS P9X79 anakartları bağlantı alanında, anlık veri senkronize etme gibi işlevleri bir araya getiren ve uzaktan kontrol için Bluetooth cihazlarını kullanan, çok modlu Wi-Fi yöneticisi BT GO3.0!'a sahiptir. Aynı zamanda ekstra adaptörler olmadan daha fazla cihazın bağlanmasını sağlar. Veri hızlarında %170'e kadar artış sağlayan USB 3.0'a UASP desteği ekleyen özel ASUS ürünü USB 3.0 Boost ile son derece şaşırtıcı. Uyumlu cihazlarla kullanıldığınızda, veri hızındaki artışa inanamayacaksınız!



Büyük rahatlık! Yuva alanı ve USB portlarından tasarruf etmek üzere onboard Bluetooth 3.0 ve Wi-Fi.

Yeni nesil bilgisayarlar

P9X79'un yıllardır beklediğimiz pek çok gelişmeyi bize sunduğunu unutmayın; çok satan anakartlarında 64GB dört kanallı bellek, PCI Express 3.0, native çoklu grafik işlemci hızlandırma ve çok daha fazlasını bulabilirsiniz.



INVERSION

BU DA NEWTON'A KAPAK OLSUN! -UMUT YANIK

1206. KEZ DENEMEK üzeresiniz bu atlayışı... Açı da tamam zamanlama da; bu defa eminsiniz. Platformun üzerinde hızınızı alıyorsunuz, dönen testerelerin üzerinden boşluğa zıplamayı başarıyorsunuz, fakat karşı tarafa tutunma çabanız yine milisaniyelik hüsranla sonuçlanıyor. Şapşal karakteriniz bir kez daha yüzlerce metre yükseklikten düşüp pelte kıvamına gelirken sıçrama tuşunun üzerinde kasılı kalmış parmağınıza bakıyorsunuz. Titremeye başlıyor o parmak... Yüzünüzdeki ifadeyi görseniz kaçarsınız kendinizden. Ama karakterinizi her seferinde asfalta sakız gibi yapıştıran o insafsız yerçekiminden kaçamazsınız maalesef... ya da biz öyle sanıyorduk, Inversion duyurulana kadar.

YERÇEKİMSİZ GEARS OF WAR

Yaklaşık bir yıl kadar önce duyurulan Inversion'ın fizik odaklı, üçüncü kameradan oynanan bir aksiyon olacağını biliyorduk. Oyunun çıkış tarihinin yaklaştığı bugünlerde senaryosundan oynanışına kadar birçok konuda detaylarla tanışma fırsatımız oldu. Bilinmeyen bir güç tarafından istila edilmiş bir şehir, bu şehirdeki garip yıkımın kaynağını (ve kendi kayıp kızını) arayan polis memuru Davis Russell, ve ona eşlik eden sadık ortağı Leo Delgado ilk elde ettiğimiz bilgiler oldu. Karakterlerin çatışma biçiminden siper alış mekaniklerine, hatta saldırı tüfeklerinin ucundaki dev süngülere kadar birçok öğede ılgıt ılgıt *GoW* yelleri estiğine şahitlik ettik. Ancak bu oyunun *GoW*'dan bir fazlası vardı (ya da eksiği mi demeliydik?): Yerçekimi.

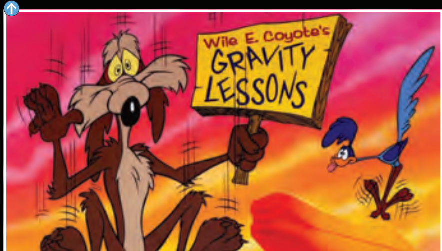
Evet, Inversion'da odak yerçekim yasasının temel prensipleri ve bunların oynanışa etkileri üzerine kurulmuş. Hal böyle olunca, yapımcı firma Saber Interactive'in ilk hedefi bu odağı sağlamlaştıracak kuvvetli bir fizik motoru yaratmak olmuş. Bu alanda kendilerine partner olarak Havok'u seçmişler ve fuar demolarından gördüğümüz kadarıyla bu işbirliği meyve vermiş. Özellikle yıkım alanında Havok'un -adı üstünde- Destruction motorunun iyi işler başardığını söylemeliyiz. Yıkımın boyutları fazlasıyla tatmin edici ve sunumun fiziksel yapısı da hiç sırıtmıyor. Bir binayı her seferinde farklı kirişlerini vurarak yıkabilir ve her seferinde farklı biçimde çöktüğünü görebilirsiniz. Yüksek bir binanın tepesinde vurduğunuz keskin nişancının çatıdan düşerken binanın çevresindeki yapı iskelesini de kırıp indirmesi motorun yıkım hünerlerinin güzel bir göstergesi.

Oynanış demolarına bakılırsa elimizdeki en eğlenceli oyuncak Gravlink isimli yerçekimi cihazı olacak. Bu cihazın şu anki 5 temel yeteneğine oyunun çıkış tarihine kadar yenilerinin ekleneceği de duyurulmuş durumda.



Descent isimli bölümden bir enstantane.

Vaktiyle şu Gravlink denen aletten bir tane de Coyote'de olaydı Road Runner'ın kariyeri çoktan bitmiş olurdu.



ŞCR / Saber Interactive

Saber Interactive, aksiyon oyunları üzerine uzmanlaşmış bir yapımcı. Çekirdek teknoloji ve Saber 3D isimli oyun motoru firmanın ABD merkezinde geliştirilirken asıl oyun yapım süreci maliyetlerin çok daha düşük olduğu Rusya'daki ofislerde yürütülüyor.

Will Rock (2003)
Bir arkeoloji öğrencisi olan Will Rock'ın maceralarını anlatan ve tabanca ile mini-gun gibi klasiklerin yanında Sniper Crossbow ve Medusa Gun gibi yaratıcı silahlara yer veren oyun pek ses getiremese de en azından vasatı aşmayı başarmıştı.

TimeShift (2007)
Savaşırken sadece silahları değil aklımızı da kullanmamızı gerektiren TimeShift bence Saber'ın bugüne kadarki en başarılı çalışmasıydı. İstediğimizde çevremizdeki dünyayı yavaşlatabilmek, durdurabilmek, hatta geri sarabilmek; bir FPS oyununda 4. boyuta (zamana) hükmedebilmek başlı başına bir deneyimdi.

Battle: Los Angeles (2011)
Oyunculara Battle: Los Angeles filminin karakterlerini yaşamak ve şehri bir uzaylı istilasından korumak gibi ulvi heyecanlar sunan bu yapım tam bir yüz karasıydı! Filmi neydi ki oyunu ne olsun kardeşim?

ŞU ELİMDE GÖRMÜŞ OLDUĞUNUZ GRAVLINK

Şehir hatları vapurlarında nam salmış değme işportacının bile aklını alacak ölçüde işlevsel olan Gravlink cihazımızın tek kusuru onu her istediğimizde kullanamayacak oluşumuz. Kullandığımız yeteneğe ve hedefimizdeki objeye göre yerçekimi cihazımızın enerjisi azalıyor; daha yıkıcı saldırılar doğal olarak enerjiyi daha çabuk tüketiyor ve Gravlink'in tekrar şarj olması daha uzun zaman alıyor.

Silahımızın farklı özellikleri, aynı anda farklı düzlemler üzerinde süregelen "360 derece" savaşlar ve ortağımızla güçlerimizi kombine kullanıp kurabileceğimiz stratejiler yaratıcılığımıza geniş bir hareket alanı oluşturuyor ve böylece taptaze bir oynanış vaat ediyor. Oynanıştaki bu özgün yaklaşımın bir yansımasına demodaki Descent isimli bölümde rastlıyoruz. Bu bölümün sıfır yerçekimi ortamında süzülürken bizimle birlikte havada yüzen enkaz parçalarına tutunuyor, bu mevzilerin birinden diğerine kendimizi iterken muazzam bir çatışmanın içinde mermilerden korunmaya çalışıyoruz.

Demo ilerledikçe gözümüze çarpan detaylardan biri de yapay zekânın çevresel değişimlere gösterdiği refleks. Örneğin yerçekimi cihazı kullanılarak ya da ateş açılarak param parça edilen bir sandığın arkasına sinmiş düşman kabak gibi açıkta kalacağını anlayıp anında başka bir siperin arkasına tüyüyor. Bir de bu düşmanın Gravlink'in tüm yeteneklerini kullanabilecek kadar zeki olduğunu düşünün... Sizi



Yerçekimi odağı değişiyor. Biraz sonra savaşa soldaki binanın duvarında devam edeceğiz.

armut toplarcasına siperinizden havalandıran ve o çaresiz halinize hedef talimi yapan düşmanlarınız olmuş muydu hiç?

HAVALANDIM, ŞAHİTLERİM VAR

Zehir gibi kurnaz düşmanlar… Değişik vektörler üzerinde oluşan yeni yerçekimi odakları... Bir otelin dış cephesinde, yere 90 derecelik açıyla koşarken kırık pencerelerin üzerinden atlamak... Mevzilendiğimiz neon tabelanın ardında farklı düzlemlerden açılan çapraz ateş arasında kalmak...

Oyun deneyimine ve adrenaline doping etkisi yapacağı tartışılmaz mekaniklerden bahsediyoruz. Fakat bu diyagonal kaosun görsel sunumunda ölçü tutturulamaması halinde ortaya olumsuz anlamda "baş döndürücü" bir oyun çıkacağı da kuşkusuz! Saber Interactive'in de bu gerçeğin farkında olduğunun ve grafik dizaynda titiz davrandığının ipuçlarına demoda birçok kez şahit oluyoruz. Bir sahnenin arka planında çöken devasa binanın oluşturduğu şok dalgası şehri paramparça ederek bize doğru yaklaşırken, ya da atılan bir el bombası düz bir hat izlemek yerine farklı çekim merkezlerinden "falso" alırken Inversion gözlerimizi okşuyor. Genel olarak grafik tasarım çığır açıcı olmasa da hafiflemiş yerçekiminde yüzen paramparça düşman vücutları ve kan spreyi efektlerindeki cömertliğiyle Inversion gözümüzü gönlümüzü açmayı (!) biliyor. Diğer yandan demoda ağır akan bazı sahneler ve kare hızında nadir tutarsızlıklar gözümüzden kaçmış değil.

Gelelim özellikle E3'te görücüye çıkan çoklu oyuncu ortamına... Oyunun son hali 16 oyuncuyu destekleyecek olmasına rağmen E3'te 8 oyunculuk bir deathmatch modu sergilendi. Buradaki yegâne harita, ortasında düşük yerçekimli kocaman bir boşluk olan yıkık dökük bir binadan ibaretti. Bu deathmatch modunun takım odaklı versiyonunun da yolda olduğu biliniyor ancak daha farklı modlar konusunda Saber ekibi çenesini hayli sıkı tutuyor. Ağızlarında ıslanmadan koparabildiğimiz tek bakla ise Hourglass oldu. Bu mod iki takımın stratejik bir noktayı ele geçirmek üzere kapıştıkları ve bütün haritayı kum saati gibi baş aşağı çevirebildikleri orijinal bir yapıya sahip. Burada mavi takıma düşük yerçekimi silahı verilirken kırmızı takımın silahı yüksek yerçekimi oluyor. Kan ter içinde savaşırken bir anda harita tepe üstü döndüğünde rakibinizin stratejik noktayı ele geçirmiş olduğunu anlıyorsunuz.

Inversion'ın 4 kişilik co-op modu da ilginç bir çoklu oyuncu deneyimi sunuyor. Co-op oyunda siz ve takım arkadaşlarınız haritanın bir ucundan diğerine ulaşmaya ve orada sizi bekleyip pinekleyen boss'a biraz egzersiz yaptırmaya çalışıyorsunuz. Haritanın her bölümünde belli sayıda düşman dalgasını temizleyip bir sonraki bölümü açarak işbirliğiyle ilerliyorsunuz. Bir oyuncu saklambaç oynayan bir düşmanı siper altından çıkarıp takım arkadaşının sniper tüfeğiyle sobelemesi için havada asılı tutabiliyor. Amaç hayatta kalmak değil boss'a en kısa sürede ulaşıp en yüksek skoru yapabilmek.

YAKIŞIKLI DEĞİL AMA "ÇEKİCİ"

Inversion hakkındaki izlenimlerimi özetlemek gerekirse kesinlikle parlak fikirlere sahip olduğunu, fakat işin çekirdeğine indiğimizde şimdilik ortalama bir aksiyon oyunundan çok da fazlasını göremediğimi söyleyebilirim. Gerek çatık kaşlı kahramanlarımız olsun, gerek en az onlar kadar huysuz düşmanlarımız, oyun dünyasının genel sunum olarak bizlere verdiği çok özgün bir şey yok aslında. Inversion'ın bütün çekiciliği yerçekiminin kendisinde yatıyor, yerçekiminde ve bunu silaha dönüştürme düşüncesinde...

Saber Interactive eğer oyunun çıkış tarihine kadar farklı iki yerçekimi düzlemi arasındaki geçişleri daha akıcı ve pürüzsüz hale getirebilirse, karakterimizin aksak yürüyüş hissine derman bulabilirse ve halen biraz zayıf görünen çatışma mekaniklerini güçlendirebilirse Inversion'ın aksiyon oyunlarını "tersyüz" edeceğine kalıbımı basarım.

GRAVLINK: 5 PARMAĞINDA 5 MARİFET

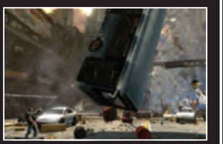
Gelin sadık yol arkadaşımız Gravlink'in temel becerilerine şöyle bir göz atalım.

1) Düşük Yerçekimi Modu



Cihazımızın bu modunda birkaç metre ilerideki bir objeyi havalandırıp düşmanlarımıza fırlatabileceğiz. Bu obje başlarda bir kovadan ibaret olabilirken yeteneğimiz geliştikçe varilleri, hatta otomobilleri bile kaldırabilecek kuvvete erişebileceğiz. Saklandığı siperin arkasından kapıp havalandırdığımız düşmanı ister yere çarpacak, ister bulutlara savuracak, istersek de hazır elimiz değmişken mermiye doyuracağız. Bu modu Bioshock'daki telekinezi özelliğine ya da Mass Effect'deki biyotik yeteneğe benzetebiliriz (Scorpion triplerine girip "Come Here!" nidaları atmak da serbest!).

2) Yüksek Yerçekimi Modu

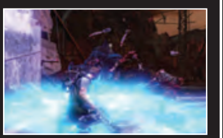


Gravlink'in bu ikinci özelliğini ise daha güçlü (ve daha ölümcül) düşmanlara karşı tercih edeceğiz. Böylece onları yerlerine mıhlayıp uslu uslu beklemelerini sağlayacak ve bu esnada nispeten minik yardımcılarını haklayabileceğiz. Ya da üzerimize doğru depara kalkmış istilacı mangasını cihazımızın bu moduyla yere sabitleyip sonra aralarında bir gezintiye çıkabilecek ve teker teker pompalıyla işlerini bitirirken sonbahar temizliği yaparcasına ıslık çalabileceğiz.

3) Hareketli Siperler

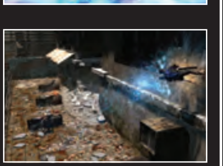
Bu özellik sayesinde örneğin bir reklam tabelasını düşmanla aramızda siper niyetine asılı tutup arkasına mevzilenmemiz mümkün olacak.

4) Şok Dalgası

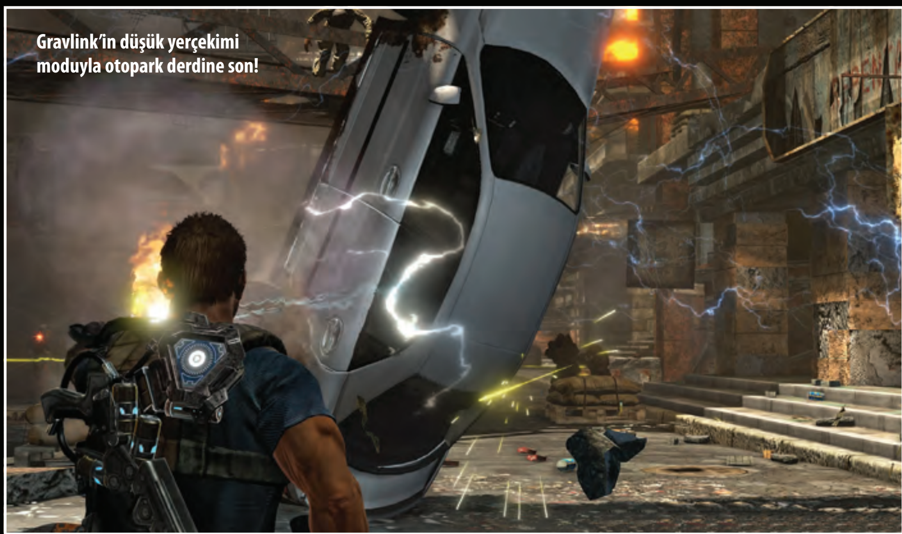


Yumruğumuzu şiddetle yere çarpmamızla oluşacak güç dalgası hem bir patlama etkisi yaratacak hem de düşmanlarımızın ayaklarını yerden kesecek.

5) Vectorship



Oyuncağımızın bu en ilginç numarası sayesinde farklı yüzeyleri -örneğin hemen yanı başımızdaki bir duvarı- zemin haline getirebileceğiz. Birbirine dik duran yüzeyler arasında (hatta yer ile tavan arasında!) geçiş yapabilmemiz anlamına gelen bu özellik oyuna büyük zenginlik katacağa benziyor.



Gravlink'in düşük yerçekimi moduyla otopark derdine son!

Kimyamız tutuyor mu?



Yerçekimi

+



Uzaylılar

+



Gears of War

=



KISACA



Tür: Aksiyon
Yayıncı: Namco Bandai
Çıkış Tarihi: 7 Şubat 2012
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.inversion.com



SERİNİN EN İYİ OYUNU OLABİLECEK Mİ? -VOLKAN TURAN

GAMESCOM 2011'DE Soulcalibur V basın lansmanında yapımcı *Hisaharu Tago*'ya Türk olduğumu belli eden soruyla biraz zorlamıştım: *"Bunca dövüş oyunu varken insanlar neden Soulcalibur V oynayacak? Hadi kemik hayran kitleniz ne yapsanız zaten oynar ama yeni oyuncuları nasıl yakalayacaksınız?"* şeklinde bir ilk soruyla karşılaşmış ama güzel de cevaplar vermişti Tago. *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Dead or Alive*, *Tekken*, *Marvel vs. Capcom* hatta *The King of Fighters*'ın başı çektiği dövüş oyunu listesinde Soulcalibur beşinci oyunu adına biraz geç kaldı. Dördüncü oyun her ne kadar iyi olsa çok oynamak, üzerinde usta olmayı gerektirecek bir yapısı yoktu. Tago işte bu eksilerini bildiklerini, giderdiklerini hatta üzerine bile çıktıklarını açıklamıştı bana. Canım benim!

ALO! ALOĞĞ?! HATLAR KARIŞTI SANIRIM ALTAIR!

Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da misafir karakteriyle gündeme oturdu Soulcalibur V (SCV). Yoda, Darth Vader, Spawn, Heihachi, Zelda gibi karakterlerin ardından Assassin's Creed'in assolisti **Ezio Auditore** oluyor misafir dövüşçü. Ve inanın ilk kez bir misafir karakterin bir dövüş oyununa bu kadar yakıştığını göreceksiniz. *Mortal Kombat*'ın Kratos'u bile yapay duruyor Ezio'nun yanında. Tago böylece ilk isabetli atışlarını yapmış olduğunu



kanıtlıyor bizlere. Oyunun son halini görmedik tabii ama Ezio orta menzilde çok iyi dövüşüyor. Uzaktan okunu da atıyor. Hidden Blade destekli counter-attack'lar, rakibin algısını bozan kapma hareketleri, az güç alan ama seri yumruk vuruşları derken oyunu ilk kimle bitireceğimiz belli oldu. Ama SC'nin asıl dövüşçülerini sevenler de endişelenmesin, asıl özen bu karakterlere gösterilmiş. Zaten SC hikâyesiyle öne çıkan bir dövüş oyunuydu, yine öyle olmaya devam edecek (dördüncü oyunun 17 yıl sonrasında geçiyor). Eklenen yedi karakterden göze ilk çarpan *Patroklos* -Sophitia'nın oğlu- oluyor. Geri dönen karakterlerden *Ivy* ise aradaki 17 seneden hiç etkilenmeden kadrodaki yerini alıyor.

Dövüş konusunda SCV'te dövüş oyunlarında ilk kez kullanılan bir özellik yok ama seriye ilk kez giren dört özellik var. Bunların ilki **Quick Step**. Yön tuşlarına iki kere hızlıca basmak (tapping) şartıyla yapılan bu hareketler rakibin hareketlerinden kaçmak veya hareketin arkasına sarkmak için ideal. Quick Step sırasında sekiz yönün de kullanılıyor olması eli hızlı arkadaşlar tarafından çok sevilecektir. **The Guard Burst/Just Guard** ise dördüncü oyundan tanıdık ama zamanlaması daha farklı bir özellik. Gard almıyorken ama rakip size atak yapmışken harika bir zamanlama ile gard tuşuna basarsanız bir nevi "cezalandırma" anı yakalıyorsunuz. **Brave Edge** ve **Criticial Edge** özelliklerinde ise *Street Fighter*'a kayıyoruz. SCV'de artık dayak attıkça ve yedikçe dolan süpergüç barınız bulunuyor. Bu bar yeterince dolduğu zaman örneğin Critical Edge yaparsanız tüm gücünüzü boşaltım rakibe en ölümcül özel hareketinizi (bol animasyon eşliğinde) yapabiliyorsunuz. Yapması da yedirmesi de oldukça kolay olduğu için maçlarda rakibin bu özelliği almamasını sağlayacak taktikler kullanmanız gerekecek. Brave Edge ise varolan hareketlerin daha hızlı ve daha fazla enerji alan versiyonları gibi düşünebilirsiniz. Üç atak tuşuna basılarak yapılıyor ve kombo başlangıcı veya sonu olabiliyor. Soulcalibur oyunlarında uzun kombo yapamamaktan şikayetçiyseniz SCV'de sesiniz duyulmuşa benziyor.

HIZLAN YUVARLAN BANA

Bu özeliklerle beraber Project Soul ekibi oyunu hızlandırma kararı almış. Elbette bir *Marvel vs. Capcom 3* değil (ah Alex ah) ama SC oyunlarına göre büyük bir hız artışı var. Kaçak oynayan, eli yavaş oyuncular git gide tarih olmuş olacak SCV çıkınca çünkü şu anda bu tür oyuncuların başarılı olabileceği bir oyun kalmadı ve önümüzde de çıkacakmış gibi gözükmüyor (hiç üzülmüyorum sizlere zaten pis kaçaklar!). Project Soul, tüm karakterlerin çoğu hareketini değiştirmiş, yeni hareketler serpiştirmiş. Daha önemlisi karakterler arasında denge oluşturulmuş. En azından izlenimlerimiz bu yönde... Eskiden hep seçilen beş karakter vardı, gerisiyle oynamak güç isterdi. Şimdiyse hangisiyle iyiysen "en iyisi o". İlk izlenimlerde bol artısı olan SCV bakalım soframızı nasıl şenlendirecek, en az biz de sizler kadar merak ediyoruz.

ŞCR / Project Soul

Silah bazlı, tarih soslu dövüş oyunu yapmaya ant içmiş bu Japon firma, sadece Soulcalibur oyunu yaparak geçimini sürdürüyor.

Soul Edge (1996)
Arcade makineler için yapılmış bu dövüş oyunu, daha sonra ev konsollarına da port edildi. Üç sene sonra çıkacak olan ilk Soulcalibur'un ayak sesleriydi Soul Edge.

Soulcalibur (1999)
Arcade'ler ve Dreamcast konsolu için özel yapılan Soulcalibur, o günler tüm dövüş oyunu yapanları kıskandırıyordu çünkü kusursuzdu. Neredeyse her eleştirmenden tam not alan oyun bugün varsa bu oyunun başarısından ötürü var.

Soulcalibur IV (2008)
Yeni neslin ilk SC oyunu Havok motoruyla baştan inşa edildi. Görsel olarak harika gözüken oyun, dövüş geleneklerinden de çok ayrılmıyordu. Bu konuda eleştiri çok olsa da, bizler bağrımıza basmıştık SC IV'ü.





KISACA

Tür: Dövüş
Yayıncı: Namco Bandai
Çıkış Tarihi: 3 Şubat 2012
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.soulcalibur.com

Kimyamız tutuyor mu?



Öküz gibi kılıçlar

+



Olabildiğine tehlikeli ve güzel kadın dövüşçüler

+



Tarih, mitoloji ve ihtiras kokan hikâye

=



OYUNEZER!

SKYRIM SEN ARAYÜZ BİLMEK?

Ah Skyrim! Dağlarından yankılanan ejderha böğürtülerine kurban olduğum! Neden Skyrim, ah neden arayüzün bu kadar kötü? Tab'a basıyorum, karşıma çıkıyorsun. Birinden bir şey çalacağım, karşıma çıkıyorsun. Her seferinde beni duraksatıyorsun. Bir dakika üzerinde düşündün mü acaba neden böylesin? Büyürken hiç mi ilgilenmediler senle? Nedir bu halin? Bir kere de bana yardımcı ol, eğreti durma güzelim oyunda... Tamam, Fallout 3'ün Pip-Boy'u da öyle süper yardımcı olmuyordu; hatta Oblivion'ın arayüzü de pek süper sayılmazdı ama eğer Oblivion arayüzünü bile mumla aratıyorsan sen nesin be güzelim? Hem konu Fallout 3 veya Oblivion da değil be Skyrim! Konu sensin ve sen hiç güzel değilsin!

Gerçekten bu yazıyı yazarken utanıyorum. Utanıyorum çünkü burada oturup size saçma sapan arayüzlerden ve menülerden ve neden bunların beni delirtip, bana oyunun güzelliklerini yazdıracağına Oyunezer'e konu ettiriyorsun kendini. Skyrim size listeleri dev yazılarla dolu, güya "detayları kolaylıkla sunan" -Todd Howard'ın kendi sözleri, benim değil- bir arayüz sağlıyor. Tabii Todd'cum, tabii... Ne içtiysen ben de istiyorum. Özür dilerim, tekrar dönüyorum: Oblivion'ın arayüzü de güzel değildi ama en azından ne giydiğimi ve ne tuttuğumu bir sayfada görebiliyordum di mi? Peki, ya şimdi? Var mı? Hayır? Neden Todd? Hadi onu bırak, giydiklerimden gelen özellikler veya hasta mıyım, değil miyim rahatça görebileceğim bir yer olsaydı kötü mü olurdu.

NEREYE BAKACAĞIMI ŞAŞIRDIM!
Hani PC'ye yaptığınız bir oyunda fare kullanılabiliyor ya bildin mi? O fareyi bile anlamsızlaştırdığın için teşekkürler Todd. Bir söz de sana okur! Sadece farenle arayüzde dolaşmak niyetindeysen, şimdiden sana kolaylıklar diliyorum. Hani onu geçtim, sene 2011 olmuş, Creation gibi inanılmaz bir oyun motorunu yapabilecek kadar yetenekli kişilere sahip bir firma arayüzü tasarlarken birazcık "Elder Scrolls" oyunu yaptığının farkında olsaydı iyi olmaz mıydı? Tab'a basıyorum ve karşımda resmen 2002'den fırlamış bir Flash tabanlı websitesi duruyor!

Bir de seviye atladığında karşına çıkan yıldız temalı güzelim arayüz var. Güzel mi gözüktü gözünüze? Biraz dolaşmaya çalışın bakalım. Evet, yıldız takımlarıyla dolu bir dönmedolap. Bir dakka ya... Yıldız takımlarıyla donatılmış bir dönmedolap mı?! Hani o yıldızlarla Burçlar temsil ediliyordu? Elder Scrolls teması bunun neresinde!

Yıldızlarla dolu bir dönmedolap... Tövbe.

Hadi bunu geçelim; ben neyi seçtim, hangi perk'in bana şu an neler kazandırdığını kolaylıkla nereden göreceğim? Yok mudur bunun bir özet ekranı? Yokmuş... İlla ki on tane menü arasında dolanıp her şeye teker teker bakmamız gerek. Ayrıca Bethesda neden oyuna girmeden ayarları değiştiremiyorum? Konsol oyunu mu bu? PC'ye oyun mu portluyorsun? Belki bu soruya "evet, öyle" diyeceksin ama en son Steam istatistiklerine baktın mı sen? Rekor kırdı ucundan da.

Ah unutmayalım. Bir de haritamız var. Uzaklaştırmaya çalışsan uzaklaşmıyor, yakınlaştırmaya çalışsan yakınlaşmıyor. 2560x1440'da bile haritanın tamamını göremiyorsunuz. Neden? Birileri öyle istedi diye mi yoksa kimse düşünmediğinden mi? Eğer bir şehirde birden fazla göreviniz varsa ve şehre otomatik gitmek istiyorsanız, şehrin ikonunu seçene kadar akla karayı seçtirecek. Fare de sağ olsun gecikmeli çalıştığından size hiç yardımcı olmayacak. Bir de geceleri neden koskoca haritada hiçbir detay kalmıyor bir anlasaydım?

Diablo dedim de Bethesda, Diablo III'ün beta'sına baktınız mı hiç? Beta çıktı çıkalı yapımcılar üç defa arayüz değiştirdiler. Hatırlatayım dedim... Birileri en azından neyin önemli olduğunun farkında... Bizim oyun içinde en hızlı şekilde bilgiye ihtiyacımız oluyor ama Skyrim bunun bir tanesini bile yapamıyor. Hadi örneklendirelim: Ne kadar altınım olduğunu görmek neden bu kadar zor? HP'min Magicka'mın ve Stamina'mın miktarını görmek için "Yetenekler" bölümüne girmek zorundayım. Bash'ımın ne kadar Stamina harcadığını görmek için matematik yapmak zorundayım. Bunun gibi onlarca örnek sunabilirim sanırım. Yahu siz oturup koskoca Morrowind'i yapmış adamlarsınız neden yıllardır çıkarttığınız oyunların arayüzleri geriye gidiyor hep? Bir oturup düşünün bence...


Seç beğen al; resmen arapsaçı.



Scrolls seçili gibi duruyor ama ben Books'tayım.


Quest'e yürüyerek gitmek mi? Skyrim "Hayır!" diyor.


Mamutlar böyle arada bir uzaya çıkıyor.


Gözlerinin önünde doğradığım gibi ruhunu aldığım ejderhadan sonra bana hâlâ getir götür işi veren NPC'ler sırada.

AYIN EZENİ


Hakan Özgül

Yaklaşık 120 saattir Skyrim oynuyor. Skyrim'de çektiği manzara screenshot'larını gerçek fotoğraf diye sunarak arkadaşlarını kandırıyor. Hatta bu fotoğrafları da eş dost fotolarına arka plan mı yapıyormuş ne? İyi yere dükkân açmışsın Hakanım...



FIRE IN THE HOOOOOLE! -DAMLA PINAR GÖK

ÇOK UZUN ZAMAN önce, çok da uzak olmayan bir galakside Minh "Gooseman" Le ve Jess "Cliffe" Cliffe tarafından yaratılan *Counter-Strike*, 19 Haziran 1999'da beta olarak oyun severlerin beğenisine sunulmuştu. Oyunun ismi *Counter-Strike* olmasaydı ne olurdu, biliyor musunuz? Yapımcıların akıllarındaki alternatif isimler Strike Force, Frag Heads, Counter-Terror, Terrorist Wars, Terror-Force, Counter Force ve Counterrorism'di. Oyun ilk çıktığında CT ve T taraflarının giysileri birbirine çok benzediği için, oyuncular takım arkadaşlarını ve rakiplerini sıklıkla karıştırıyordu. Bu yüzden Eylül 1999'da, mevcut giysi bugünkü *Leet (L337)* modelinin tohumları olan *Arab* ile değiştirildi. Oyunun sürümleri geliştikçe yeni silahlar, yeni telsiz komutları, yeni modlar eklendi; 8 Kasım 2000'de o günün şartlarına göre mükemmele yakın bir hal aldı ve nihayet betadan çıktı. Aradan geçen 11 yıl boyunca *Condition Zero* ve *Source* gibi yeni sürümler çıksa da hiçbiri *Counter-Strike 1.6*'nın yerini tutamadı. 1.6 halen oyuncular tarafından en çok ilgi gören *Counter-Strike* sürümü. Çıkış tarihinin üzerinden 12 sene geçmesine rağmen, dünya üzerinde hâlâ en çok oynanan oyunlardan bir tanesinin aslında bir oyun modu olması o gün bugündür mod yapımcılarının en büyük motivasyonudur. Gooseman ve Cliffe'in yarattığı *Half-Life* modunun, Valve tarafından satın alınıp geliştirilmesiyle birlikte *Counter-Strike* özellikle turnuva ve progaming dünyasının bir numaralı yıldızı haline geldi.

Gelelim *Global Offensive*'e… Portal 2 Source Engine ile yapılan *Global Offensive*'in ilk videoları ağustos ayında yayınlanmaya başladı. İlk tanıtım videosu Testere-vari bir arka plan müziğiyle yeni grafiklerin, yeni oyun modlarının, yeni silahların, eşleştirme (match-making) sisteminin ve PC ile birlikte konsol desteğinin de müjdesini verip ağzımızın sularını akıtmayı başardı. Baştan uyarayım, *Global Offensive* bir *Counter-Strike 2* değil ama oyun mekaniklerini ve grafiklerini çok daha ileriye taşımayı planlıyor. Source motorunu kullanmasından kelli hareketlerin *Counter-Strike 1.6*'dan çok *CS: Source*'u andırdığını söyleyebilirim. Taraf ve silah seçimi menülerindeki değişiklik göze ilk çarpanlardan. Bunun dışında Valve, oyunu sadece eğlence olsun diye oynayanlar ve daha ciddi oyuncular için *casual* ve *competitive* adında iki farklı mod geliştirmiş. Bu modlardaki göze çarpan ilk özellik 2000$'la başladığımız casual mod'da arenaya zırhla birlikte çıkmamız. Yani artık her raunt başında bir ton para vererek zırh satın almayacağız. Özellikle benim gibi çok da kabiliyetli olmayan oyuncular için her rauntta zırha bir ton





para dökmek bütçeyi ciddi anlamda sarsıyordu. 800$'la başladığımız competitive mod'da oynarkense kurşun geçirmez yelek ve miğfere toplam 1000$ ödememiz gerekiyor. Competitive mod için alıştığımız *Counter-Strike* diyebiliriz. Casual modda ise her rauntta daha fazla parayla başlayıp, öldükten sonra dahi karşı takımın oyuncularıyla iletişime geçebilecek ve yerlerini görebileceğiz. *Global Offensive* geliştirilirken yapımcıların en çok dikkat ettiği şeylerden bir tanesi AWP, Deagle, AK47 ve M4A1 dışındaki silahların da işlevselliğini artırmak olmuş. Bence çok yerinde bir karar. Her tur başında teröristlerin AK47, CT'lerinse M4A1 almasından, üç kuruş para biriktirebilenlerin de AWP alıp pusuya yatmasından gına gelmişti.

BETA ÇAKALLARI

Şu ana kadar açıklanmış 4 yeni harita var. Bunlardan ilki *Sugarcane*. Adında da anlaşılacağı gibi kapalı bir mekân olan şekerkamışı değirmeninde gerçekleşiyor aksiyon ve ortam birazcık da olsa cs_assualt'a benziyor. İkinci harita olan *Shoots*, benim de en çok hoşuma gidenlerden biri oldu. Küçük bir harita gibi görünen Shoots'ta ormanda ve çatısı sazla kaplı küçük binalarda savaşacağız. *Stmarc*, hakkında çok fazla bilgi sahibi olmadığımız üçüncü haritamız. Adını biraz kurcaladığımızda, bu haritada Haiti'deki Saint-Marc'ta oynayacağımızı tahmin edebiliyoruz. Açıklanan son haritaysa *Baggage*. Havaalanında olduğu kesinleşen haritada, etraftaki yazılara bakarak bunun bir Alman havaalanı olduğunu tahmin edebiliriz. Ayrıca betaya giren çakal oyuncuların "maplist.txt" dosyasını kurcalaması sonucunda dosyadaki haritaların şu şekilde olduğu fark edildi: cs_italy, cs_office, de_aztec, de_dust, de_dust2, de_inferno, de_nuke, de_shorttrain, ar_baggage, ar_shoots, de_bank, de_lake, de_safehouse, de_sugarcane, de_stmarc, de_train, training1.



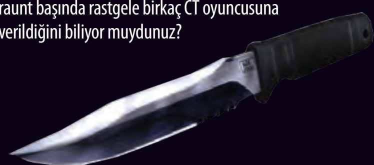
YENİ MODLAR

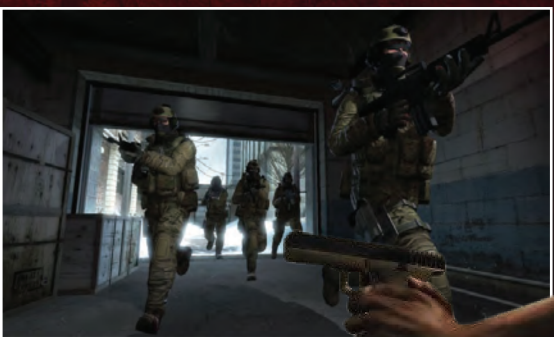
Yukarıda bahsettiğim casual ve competitive moda ek olarak, *Counter-Strike Global Offensive*'in modlarını 2 ana bölümde inceleyebiliriz. Bunlardan ilki rehin kurtarma ve bomba imha etme gibi klasik modlar. İkincisiyse yeni eklenen **Arsenal** modu. *Arsenal: Arms Race* ve *Arsenal: Demolition* olarak ikiye ayrılan mod, aslında *Counter-Strike: Source*'un en sevilen modlarından biri olan *Gun Game*'in aynısı. Basitçe anlatmak gerekirse, bu modu "silahlarda seviye atlama" olarak açıklayabiliriz. Düşük seviye bir tabancayla başlayan oyuncu, adam vurdukça daha güçlü bir silah kazanıyor ve aslında zordan başlayıp, adam vurdukça işini daha da kolaylaştırıyor. Oyun içindeki en büyük yeniliklerden bir tanesi de yeni eşleştirme sistemi olmuş. Bu sistem sayesinde, 5'e 5 maçlarda kazanma/kaybetme yüzdemize göre, yeteneğimize uygun bir takıma otomatik olarak geçebileceğiz. Fakat sistem IP'ye göre değil, Steam Download Region'a göre (oyunu indirdiğiniz bölge) eşleştirme yapacak. Bu durum bakış açısına göre iyi ya da kötü algılanabilir. Ben şahsen otomatik işleyen bir sistemle belli bir bölgeye kısılı kalmak yerine Region seçme özgürlüğüne sahip olmayı tercih ederdim.

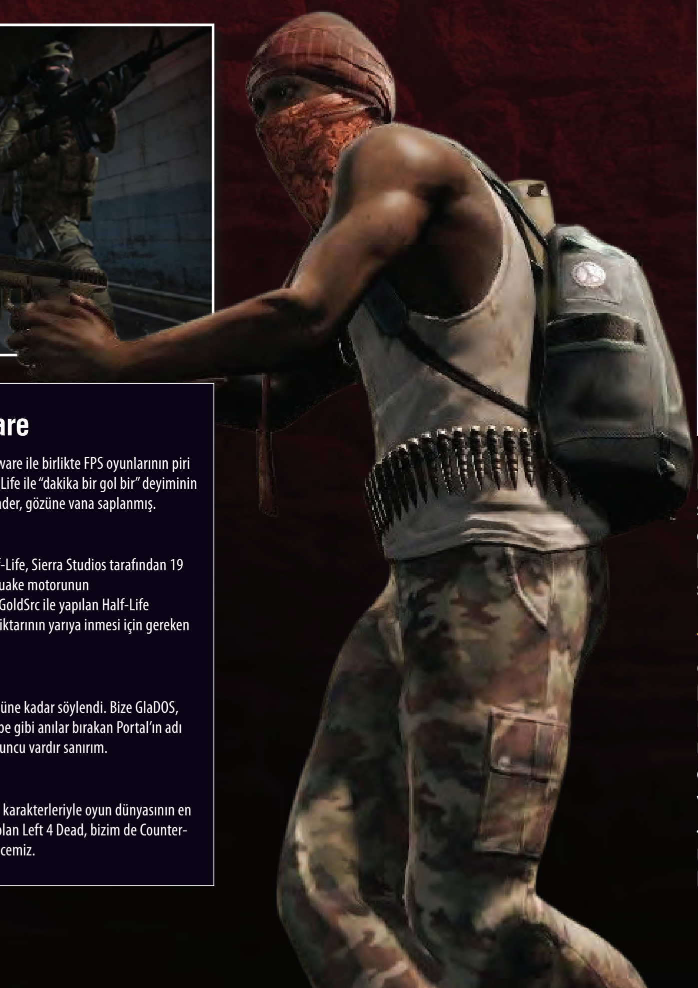


KIYIDA KÖŞEDE KALANLAR

> Counter-Strike'ın dünyadaki ilk testerlarından birinin bir Türk olduğunu,
Türkiye'de ilk Counter-Strike sunucusunu Sanane'nin, ikincisiniyse Turk.Net'in açtığını,
> İlk betadan itibaren bugüne kadar gelen tek haritanın cs_siege oldugunu ve haritanın yapımcısının 17 Aralık 2000'de intihar ettiğini,
> Mevcut silahlara ek olarak bıçağın Beta 3.0 ile, el bombasının da Beta 4.0 ile eklendiğini,
> Eskiden raunt bitince tüm silahların yerde kaldığını ve yeni rauntta oyuncuların bunları alabildiğini,
> Radarın oyuna Beta 6.0 ile dahil olduğunu,
> Beta 6.0'da teröristlerin belirtilen noktaya ulaşmaya çalıştığı "Escape" adlı modun eklendiğini ama bu mod beğenilmediği için sonradan kaldırıldığını,
> Beta 6.0'dan önce oyuncuların şimdikinden iki katı hızlı hareket ettiğini
> Eskiden bomba imha kitlerinin satın alınamadığını ve her raunt başında rastgele birkaç CT oyuncusuna verildiğini biliyor muydunuz?







ŞCR / Valve Software

1996 yılında temelleri atılan ve id Software ile birlikte FPS oyunlarının piri haline gelen Valve, ilk oyunu olan Half-Life ile "dakika bir gol bir" deyiminin canlı bir örneğini yaşattı bize. Şşşşt birader, gözüne vana saplanmış.

Half-Life (1998)
1998'de "yılın en iyi oyunu" seçilen Half-Life, Sierra Studios tarafından 19 Kasım 1998'de dağıtılmaya başlandı. Quake motorunun geliştirilmiş versiyonu diyebileceğimiz GoldSrc ile yapılan Half-Life "bir radyoaktif maddenin bozunarak miktarının yarıya inmesi için gereken zaman" anlamına geliyor.

Portal (2007)
Portal için söylenecek bütün sözler bugüne kadar söylendi. Bize GlaDOS, Still Alive, "cake is a lie", Companion Cube gibi anılar bırakan Portal'ın adı anıldığında gözleri dolmayan çok az oyuncu vardır sanırım.

Left 4 Dead (2008)
Hunter, Boomer, Smoker, Witch ve Tank karakterleriyle oyun dünyasının en cümbüşlü buluşma noktalarından biri olan Left 4 Dead, bizim de Counter-Strike'tan sonraki 1 numaralı ofis eğlencemiz.

YENİ CİCİLER

Global Offensive'in en çok merak edilen yanlarından biri tabii ki yeni silah ve ekipmanlar. Bunların arasında benim en çok hoşuma giden molotof kokteyli oldu. Molotof kokteyli tıpkı gerçek hayattaki gibi attığınız alana yayılıyor ve o alanı yakmaya başlıyor. Bence *Counter-Strike*'ın en büyük eksiği olan "defans" yönünün oldukça gelişmesini sağlamış. Özellikle harita kontrolü için birebir. Hiçbir düşman,





Çıkış tarihinin üzerinden 12 sene geçmesine rağmen, dünya üzerinde hâlâ en çok oynanan oyunlardan birinin aslında bir oyun modu olması, o gün bugündür mod yapımcılarının en büyük motivasyonudur.



ateşle kaplı bir bölgeden yürüyerek size yaklaşmaya cesaret edemez. Decoy Grenade ise bir diğer yeni ekipman. Attığınız tarafta sahte çatışma sesleri yaratarak karşı tarafın kafasını karıştırmanızı sağlıyor. Güç dengelerini oldukça değiştirecek gibi duran bomba, ses dinleyerek oynayanların en büyük kâbusu haline gelecek. Zeus stun gun'ın ismine bakıp bir çeşit şaka olduğunu düşünebilirsiniz ama görünüşe göre gayet ciddi bir silah olacak. Kullanmak için rakibinize çok yakın olmanızı gerektiren bu sersemletici silah, rakibinize elektrik dalgası gönderiyor. Zeus'un özellikle profesyonel oyuncular tarafından ne şekilde kullanılacağı merak konusu. Betada oynarken göremediğim Zeus'un hâlâ bir şehir efsanesi olduğuna dair şüphelerim var. Belki de oyuna öyle bir silah hiçbir zaman eklenmeyecek; ya da bir nevi "there is no Zeus."

Global Offensive şu an oyun dünyasını ikiye bölmüş durumda. Bir kısım oyuncu, oyunun mekaniklerinin bu kadar değiştirilmesinin iyi bir şey olduğunu savunurken, diğer kısımdaki oyuncular da *Counter-Strike*'ın Counter-Strike olmaktan çıkıp *Call Of Duty* halini aldığını söylüyor. Benim fikrimi sorarsanız, betada gördüğüm kısmın gayet hoşuma gittiğini söyleyebilirim. Oyun dinamiklerini beta sürüm üzerinden geliştirip, çok da fazla kurcalamazlarsa kendi halindeki oyuncular için ilgi çekici bir oyun olur. Peki profesyonel oyuncuların dünyasında ve turnuvalarda *1.6*'nın yerini alabilir mi? Bence pek mümkün değil.

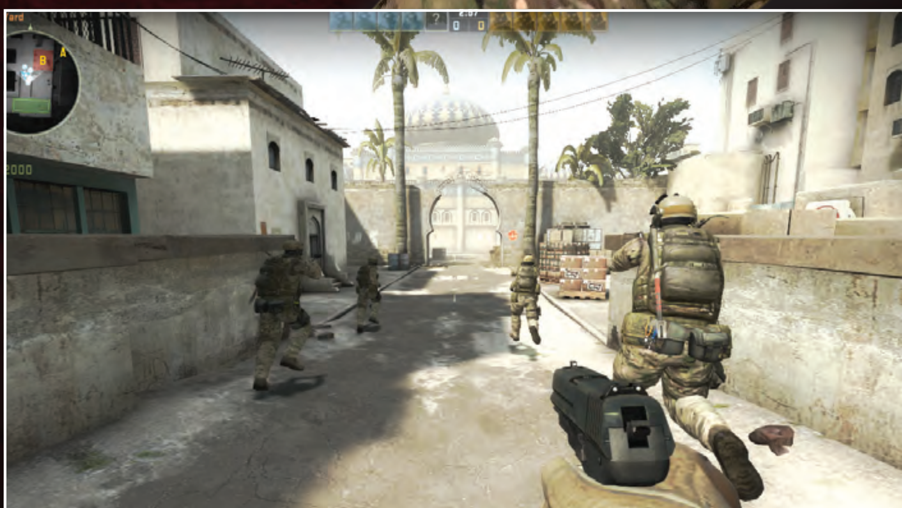
CS KÜLLİYATI

Counter-Strike 1.5 (1999)
Counter-Strike 1.6 (2000)
Counter-Strike: Condition Zero (2004)
Counter-Strike: Source (2004)
Counter-Strike: Global Offensive (2012)



KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Valve Software
Çıkış Tarihi: 2012 1Ç
Platform: PC, PS3, X360
Site: store.steampowered.com/app/1800/



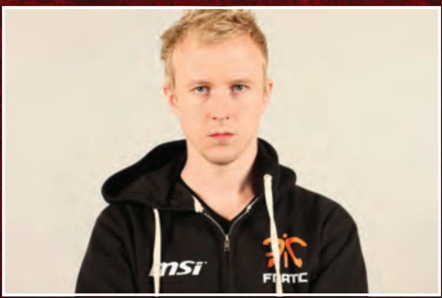




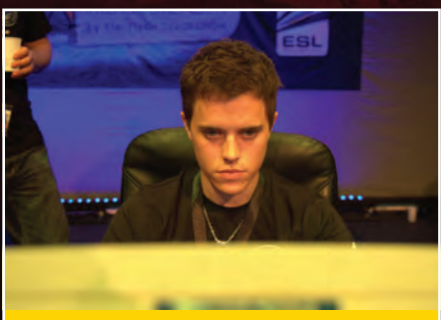


İŞİN PROFESYONEL TARAFI

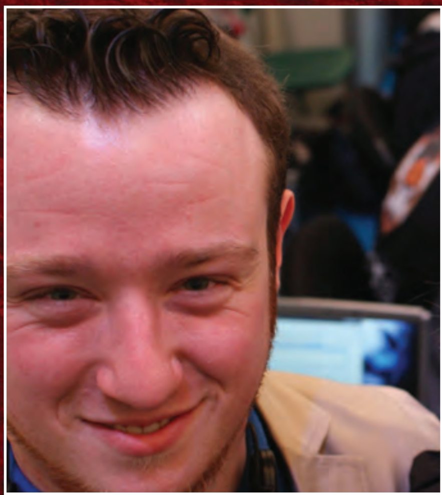
Elimizdeki oyun *Counter-Strike* olunca, işin spor kısmını göz ardı etmek alıklık olurdu. *Counter-Strike* dünya çapında hem casual hem de profesyonel oyunculara milyonlarca euro ödül dağıtan turnuvaların olmazsa olmaz oyunu. Herkesten önce *Global Offensive*'i deneyen ve deneyimlerini paylaşan dünyaca ünlü isimler bakalım GO için neler demişler.



Patrik "cArn" Sättermon – Fnatic
Fnatic'in efsanevi oyuncusu cArn, 10 senelik *CS 1.6*'nın çok eskidiğini, turnuvalar için çekiciliğini kaybetmeye başladığını ve artık yeni bir oyuna geçiş vaktinin geldiğini düşünenlerden. cArn, işin profesyonel tarafını da hatırlatıp *Starcraft II*'yi örnek veriyor. Tıpkı *SCII*'de olduğu gibi, *CS* de yeni ve daha iyi grafikleri olan bir oyuna geçtiğinde özellikle donanım firmalarının oyun ve oyuncular için çok daha fazla yatırım yapacağını belirtiyor.



Andre 'nooky' Utesch - mTw
Nooky, ilk izlenim olarak oyunun fena görünmediğini ama düzeltilmesi gereken yerlerinin olduğunu düşünenlerden. Colt ve AK47'nin dengesi iyi olsa da özellikle diğer silahların dengeleri üzerinde çalışılması gerektiğini belirtiyor. *Counter-Strike 1.6* oyuncularının bu yeni oyuna alışmasının biraz zaman alacağını söyleyen Nooky, bu sürecin tıpkı *CS: Source*'da olduğu gibi iyi sonuçlanacağını da eklemekten geri kalmıyor.



Philipp "Soodi" Saedler – ESL Almanya Admini
ESL'in profesyonel oyuncular için hazırladığı ve para ödüllü ligi olan ESL Almanya'nın admini Soodi. Valve geçtiğimiz yaz, progaming dünyasının en önemli 25 ismini pre-beta sürümü denemek için Seattle'a davet etmişti. Soodi de bunlardan bir tanesi. Soodi yeni haritalardan ve oyuna yeni eklenen molotof kokteylinden oldukça memnun. Oyunun en önemli özelliğinin de ne *CS 1.6*'ya ne de *Source*'a benzememesi olduğunu söylüyor.



Emil "HeatoN" Christensen – Profesyonel Oyuncu
Counter-Strike dünyasının bir başka efsane ismi Heaton, Valve'ın *Global Offensive*'i geliştirmek için oyuncuların geri dönüşlerini dikkate almasından çok memnun ve *GO*'nun *CS* dünyası için büyük bir adım olacağını düşünenlerden. Oyunun çıkışından çok umutlu olmasa bile zaman içerisinde yapılacak geliştirmelerle birlikte profesyonel oyuncuların beğenisini kazanacağını ve turnuvalarda da sık sık karşımıza çıkacağını düşünüyor.



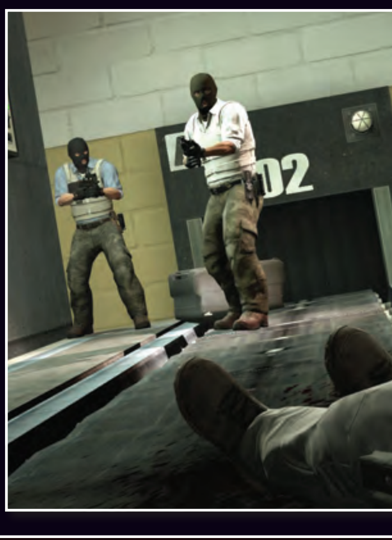
PROFESYONEL OYUNCULAR İÇİN HARİTA DEĞİŞİKLİKLERİ

de_dust
> Eklenen köprüyle keskin nişancı bölümüne doğrudan bağlantı sağlandı
> A bölgesi CT üssünün önüne taşındı
> T üssü daha oynanabilir bir hal aldı
> En çok değişiklik yapılan haritalardan biri olan de_dust'ta neredeyse her bir kutunun yeri değişti

de_aztec
> Kutular küçültüldü
> Yeni yollar eklendi
> Sis eklendi

de_inferno
> Arabaya engelleme plakası takıldı
> 1. ve 2. konnektör kaldırıldı
> Kutuların boyutları değiştirildi

de_nuke
> Yeraltından arkaya giriş yapıldı
> Meydan alanı daraltıldı
> Kutuların sayıları azaltıldı




Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme



Assassin's Creed Revelations (sf. 58)

DÜN GECE SENİ DİNLİYORDUM,
GÖZLERİM KAPALI
ANİDEN AYAĞIM KAYDI!
ŞİMDİ ACİLDEYİM İSTANBUL!

bu ayın gezilesi oyunları

32 – THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Ejderha indirdim diye sevinme, ondan büyük Mountain Giant'lar var!

42 – CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
Soap ve Captain Price'ın uzatmalı macerası, bir kreşendo ile sona eriyor.

50 – SAINTS ROW: THE THIRD
Hayatınızda bu kadar manyak, deli, saçma ve eğlenceli bir oyun oynamadınız!

64 – RAYMAN ORIGINS
Pardon ya, bu Saints Row'dan da manyak ve deli işi bir oyunmuş!

66 – LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Uzun bir aradan sonra, eğer Wii'niz yoksa ağlayacağınız bir oyun geldi.

74 – GOLDENEYE 007: RELOADED
Wii sürümünden sonra bayağı bir uğraşılmış, alelade bir çevrim değil.

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **113. sayfaya** davet ediyoruz.


TAMRIEL SENİ ÇAĞIRIYOR,
DUYUYOR MUSUN?
-UMUT YANIK
The Elder Scrolls® V
SKYRIM™



Bu gece handa, gönlüm hovarda.

Alduin, feyn do jun, kruziid vokun staadnau, voth aan bahlok wah diivon fin lein... Böyle yazıyordu Sky Haven Tapınağı'ndaki Alduin'in Duvarı'nda, ejderhaların kayıp lisanında.

Neden bana soran gözlerle bakıyorsun? Sende bütün cevaplar...
Ejderhalar neden döndüler Eski Krallık'a? Anlat bana! Anlat, haydi!

Susmaya hakkın var aslında. Henüz çok erken... Seni sahip olduğun derin güçle yüzleştirmem için her ikimizin de zamana ihtiyacı var. Şimdi değil, aklımızda ve etrafımızda bu kadar belirsizlik varken olmaz...

MORNDAS, 11:30 AM,
17th OF LAST SEED, 4E 201

Zaman ve mekân... Son gelişinden beri tam 200 sene akıp gitti benim dünyamın kum saatlerinde. Dördüncü çağın 201. yılındayız. Senin yaşamında geçen 5 senelik zaman diliminde neler aynı kaldı bilmiyorum ama bu topraklarda hemen her şey değişti. Karanlık bir kehanetin son alameti olan bir iç savaşın eşiğindeyiz. Skyrim kralsız artık.

Evet, Skyrim. Tamriel kıtasının kuzeyine, Nord ırkının ana vatanına hoş geldin. Aslına bakarsan pek de hoş karşılamadı seni Skyrim. Sınırdan adımını atar atmaz bir hiç uğruna kelleni kaybetmek üzere olduğunu anlamak can sıkıcı olsa gerek. Kızgın mısın? Seni idamdan kurtaracak olanın nicedir bu evrenin başına gelen en büyük felaket olduğunu anlatsam nasıl hissederdin peki? Ya o felaketin senin peşinde olduğunu söylesem?

Görüyorum. Zihnin ve duyguların karmakarışık... Bu dünyanın en keskin bilenmiş silahına, detaylarına bakıyorsun. Bu detayların kendi içlerindeki uyumlarının dünyanın bütününe kattığı tutarlılık, parmaklarını uzatsan dokunacağın gerçeklik de ikna etmeye yetmiyor seni. Yabancısın.
Gel Yabancı. Bu hüzünlü gezegeni anlatayım sana. Uçsuz bucaksız bu topraklar, göğün kenarına yükselen bu dağ zirveleri, içine işleyen bu soğuk rüzgârlar... Hepsi kaldırabileceğinden çok daha fazla heyecan, göze alabileceğinden çok daha fazla tehlike, hayal edebileceğinden çok daha fazla macera taşıyor. Yaşadıkça öğrenecek ve bu muazzam tiyatro sahnesindeki rollerden hiçbirinin gereksiz veya rastgele yazılmış olmadığının farkına varacaksın. Yolculuğun asla unutamayacağın, hafızanda bir gizli sandıkta değerli taşlar gibi sakınarak saklayacağın dramatik anlar sunacak sana, hem de fazlasıyla!

Bu dünya hem sana kendini kahraman gibi hissettirecek, hem de öyle hissetmemen için elinden geleni yapacak. Karşındaki güçle başa çıkıp çıkamayacağından, müttefik sandıklarının ihanet edip etmeyeceğinden, daha birkaç saat önce çıktığın patikanın hedeflediğin yere varıp varmayacağından asla emin olamayacaksın. Ve bu yüzden hep bir adım sonrasını görmek isteyeceksin, bir adım sonrasını ve ilerisini, ta ki bu alacakaranlık öyle ya da böyle bir şafağa varana dek.

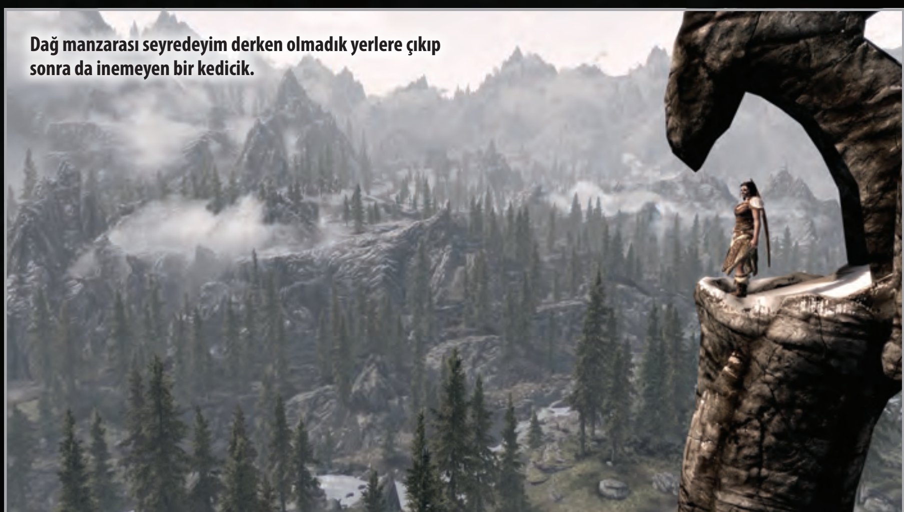
BEKLENMEYEN VE BİLİNMEYEN

Sadece yürünecek çok fazla yol olması değil, atılacak her adımın keyifli ve ilham verici oluşudur bu yolculuğu çekici kılan. Aklına bile gelmez tüm bunları neden yaşıyorum diye sormak, çünkü bu dünya senden neyi, hangi bağlamda istediğini çok net bir çerçevenin içinde sunar hep. Yolun her kıvrımının ardında ya büyülü bir doğa manzarası bekler seni, ya da hiç hazırlıklı olmadığın bir sürpriz...

Bir çocuğun kayıp köpeğinin peşine düştüğünde karşına ne çıkmasını beklersin mesela? Altı üstü yolunu kaybetmiş bir hayvancığı ararken ne tür bir ağ örebilir kaderin sana? Bazen bu kıtaya hiç uğramamış olduğunu düşünüyorum Yabancı.

EN GÜZEL YANI

Skyrim'in en güzel yanı, Mart 2011'de 10 sayfa boyunca sıraladığımız vaatlerinin tümünü (TÜMÜNÜ!) eksiksiz yerine getirmiş olmasıdır bence. Geliştirme sürecinde allayıp pullayıp verdiği üç sözün en fazla birini hayata geçirebilen oyunlara selam olsun!



Dağ manzarası seyredeyim derken olmadık yerlere çıkıp sonra da inemeyen bir kedicik.



Arkadaki hazine sandıklarının büyülü cazibesine karşılık zopanın iriliğinin caydırıcı gücü...

PC'Mİ SEVİYORUM

Skyrim ormanlarının ihtişamı dillere destan olsa da ağaçların bazılarında çarpık ve kavruk dallar göze batıyor. Bu dalların kimini budayacak, kimine çiçek açtıracak, kimine meyve verdirecek olan modlar ise oyunumuz henüz çiçeği burnunda olmasına rağmen sökün etti bile!

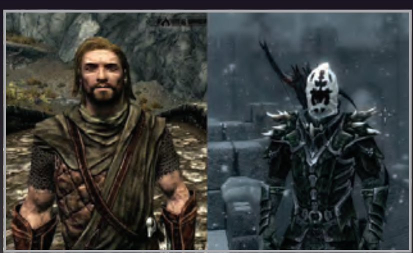
PC sahibiyseniz korkunç bir potansiyel var karşınızda. Oyunun hali hazırdaki boyutları yetmezmiş gibi bir de hatırı sayılır ek içerik katılıyor her gün saflara. Farklı renkler, çizim mesafeleri, yüksek çözünürlüklü dokular, yeni kaplamalar... Daha şimdiden genişlemeye başladı Skyrim evreni.

Kırılmayan maymuncuk hayal edenler, soğukta yün yumak gezebilmek için daha fazla göğüs kılı talep edenler, oyundaki tüm örümcekleri garip animasyonlu ayılarla değiştirmek isteyenler... Yaşadınız!
Karakterini Zelda serisinin esas oğlanı Link'e ya da Watchmen'in ünlü anti kahramanı Rorschach'a dönüştürmeyi düşleyenler... Hadi iyisiniz!

Gökteki ayları sözüm ona "dehşetengiz" bir hale getiren modlar da mevcut, fakat köpeklerin size Omen filminden kalma bakışlar atmasını sağlayan mod çok daha korkunç geldi bana.

Palyaço makyajlı çocuklar, My Little Pony çizgi filmindeki pembiş atlar, zıplama menzilinizle oynayıp sizi yere düşüşte sağ bırakmayacak kadar yükseğe sıçratan modlar gibi gereksiz çalışmalar da var. Yükleme ekranlarında görünen ve oyunu kaç saattir oynadığınızı gösteren küçük bir sayaç gibi nispeten işlevsel çözümlerin de hakkını verelim.

Gerçekten bir fark yaratacak modlar için sanırım hâlâ zamana ihtiyacımız var. Bir de oyunda Morrowind ve Cyrodiil'e adım atanların olması çok yakında ek içerik sunan DLC'lerin de geleceğinin habercisi. Bu da demektir ki oyunun en sıkı "modcusu" Bethesda'nın kendisi olacak! Oyun dünyasının bizzat onu yaratanların ellerinde modlanması gibisi var mı?



Tamriel beklenmeyen ve bilinmeyen üzerine kurulmuş bir âlemdir. Seni kendine çeken, tanımaya teşvik eden, anlamaya yönlendiren de tam olarak budur işte. Neden burada olduğunu sanıyorsun? Neden kaçtın kendi dünyandan? Her gün yaşadığın rutinden, insanların takındıkları maskelerden, büründükleri rollerden, aynı bildik etkilere verdikleri aynı tanıdık tepkilerden sıkıldığın için değil mi?

Öyleyse sıyrıl o yerin dibine batası kalıplardan. Buradayken özgür olmayı öğren. Savaşçıymış, büyücüymüş, kendine bir sınıf belirlemeye çalışma sakın! Hiçbir şey olmak zorunda değilsin, kendinden başka.

Yapacak o kadar çok işimiz var ki! Her an her yerde yeni bir şeyler doğarken bomboş oturup ölümü bekleyecek değiliz ya... Tamriel seni çağırıyor, duyuyor musun? Atıl kollarına! Koşmaktan bitkin düşüp farklı bir soluk aradığında, ana yoldan ayrılıp gölgelerde nefeslenmek istediğinde fark edeceksin ki ayakların seni hiç hazırlıklı olmadığın bambaşka bir serüvenin içine sürüklemiş. Nefes nefese kaldığında anlayacaksın ki Skyrim okyanusundaki en ufak dalga bile bir başka dünyanın bütününden fazla su yutturmuş sana.

Denemeyi sever misin Yabancı? Öğrenmeyi? En kuytu köşelerde bile yeni bir keşif, farklı bir heyecan bekleyecek seni. Ve bu şekilde buharlaşacak yüzlerce saatin bu diyarlarda.

ESKİ DOSTLAR, YENİ DÜŞMANLAR

Stormcloak saflarına katılıp asilerle birlik mi olacaksın? Imperial tarafında yer alıp imparatorluk için mi savaşacaksın? Yoksa tüm bu çekişmeye boş verip Gri Sakallılar'a uzanan 7000 basamağı tırmanmayı mı dilersin? Belki de aklın eski hatıralarında kalmıştır, ne dersin? Dark Brotherhood hâlâ ayakta mı, bilmek ister misin? Evet, 200 sene de geçse 2000 sene de, hatta yeryüzünde ejderha nüfusundan az insan kalsa bile korkarım karanlık kardeşlik hep buralarda olacak. Yanlarında savaşmak istersen seni tutmayacağım elbette, fakat ben nispeten sakin -hatta elimden gelse barışçıl- bir Nord'um, o yüzden Bard Loncası gibi oluşumlarda kendimi daha bir evimde hissediyorum. Ama boş verelim şimdi beni.

Senden ve anılarından bahsedelim. Oblivion geçitlerinin peşinde koştuğun zamanları hatırlar mısın? Burada geçit kapılarını yok etmekten çok daha zengin görevlerin ve ağır sorumlulukların olacak. Güneyde, Cyrodiil'de iki asır önce dolaştığın o hep birbirine benzeyen labirentleri anımsar mısın peki? Unut onları! Çünkü bugün karşına çıkacak olan zindanların her biri kendi bulmacaları ve saklı tehlikeleriyle özgün bir bileşime sahip olacak.

Morrowind'e de gittiğini söylüyorsun. Oradaki sert rüzgârların taşıdığı toz bulutlarını, o toprakların gri pusunu özledin mi? Skyrim'de usulca yağan kar ve ona eşlik eden yoğun sis sana o günleri hatırlatacak. Tabii bunun eski günlere nazaran daha soğuk bir deneyim olacağını söylememe gerek yok sanırım. Morrowind'in Vvardenfell dorukları Tamriel'in en yüksek noktası olabilir belki, ama kıtanın ilk beş zirvesinden geri kalan dördünün Skyrim dağlarında yer aldığını unutmayalım.

Haydi, düş önüme. Riverwood'a doğru inen şu dolambaçlı yolu takip edelim. Sol yanımızda pırıl pırıl akan nehir eşlik etsin bize. Eski günleri yâd ederken ufuklara dalsın gözlerimiz. Orada, uzaklarda gördüğün her yere ayak basabilirsin Yabancı. Bu diyarlarda karşına görünmez duvarlar çıkmayacak hiçbir yerde, seni görünmeyen bir elin dizginlediğini hissetmeyeceksin hiçbir zaman.

EJDERİN BETERİ VAR

Yolunun düştüğü her yerin özel ve kendine has bir karaktere sahip olduğunu göreceksin. Derin



Sigarayla uyuyanı çok gördük de meşaleyle yatana ilk defa rastlıyoruz. Yolunuz Solitude'daki Bard okuluna düşerse müdür Viarmo'ya benden selam söyleyin (tabii eğer yanmamışsa).

bir irfan ve korkunç bir kültürel birikimle yoğrulmuş bir dünyayı tanıyacaksın. Ani rüzgârlarla seni çepeçevre saran yağmur fırtınaları, bembeyaz nehirlerde yüzen buz parçaları evinden çok uzaklarda olduğunu anlatacak sana. Kayaların üzerinden çağlayan sular minik pınarlar halinde kollara dağılırken, kuzey ışıkları kurdelenin düğümleri gibi gökyüzüne yayılırken, kör edici kar tufanları nefesini keserken doğadan sızan yaşamı özümseyeceksin.

Winterhold'daki büyü okulunun bahçesinden göklere yükselen mavi renkli o huzmeleri görmelisin... Batıda The Reach'in yamacına oyulmuş, kayaların ağlayan gözlerinden akan şelaleler arasında dağın sinesine sokulmuş güzel Markarth'ı ziyaret etmelisin. Unutulmuş harabelerde, yerin yedi kat dibindeki zindanlarda kol gezmeli, dört bir yanında lanetlenmiş iskelet savaşçıların kemik çıtırtıları varken birkaç metre ilerideki sandığın küflü kapağını kaldıracak cesareti yüreğinde bulabilmelisin. Sisler arasında batık bir gemi enkazı hayalet gibi karşına çıktığında, ya da ilk ejderha gök kubbeden yıldırım gibi başına indiğinde tüylerinin ürpermesine mani olabilmelisin.

Ejderhalar... Onları merak ediyorsun değil mi? Evet, kanında var bu senin. Merak etme, onlarla fazlasıyla sık karşılaşacaksın. Soğuktan titrediğinde alevleriyle içini ısıtacaklar. Terlediğin zaman buz püskürtüp şefkatle serinletecekler seni. Bunların ikisini de yapmadıklarında senden bir parça koparmak olacak tek dertleri. Ve inanır mısın, öyle yerlere gidip öyle düşmanlarla karşılaşacaksın ki yanlarında sönük kalacak ejderhaların dehşeti!

Hemen önümüzde, köyle aramızda duran şu Dev'i ele alalım... Biliyorum, içinden bir ses ondan korkmadığını söylüyor fakat kanma o sese. Önce biraz güçlenip daha gelişmiş teçhizat edinene kadar ilişmeyelim ona. Hatta bir düzine ejderha kesmiş olsak bile temkinli davranalım, çünkü Skyrim göklerinde uçurtma olmaya giden en kısa yol bu Dev'lere sataşmaktan geçiyor. O yüzden gel, adımlarımızı sessiz ve derinden atıp usulca uzaklaşalım şimdi. Dikkat çekmeden bir an önce varalım Riverwood'a...

ORADA BİR RIVERWOOD VAR UZAKTA

Köye vardığımızdan beri pek bir çenen düştü bakıyorum. Rastladığımız herkesle bir sohbet, bir muhabbet... Haksız sayılmazsın aslında; herkesin bir yaşam hikâyesi, anlatacak bir meramı varken dinlemek isteyene kim mani olabilir? Hele insanların amacı laf kalabalığıyla kafanı şişirmek değil, kısa ve öz biçimde görüşlerini ve isteklerini ifade etmek olunca...

Köylülerle değil belki, ama şu köpekle bu kadar oyalanman şaşırtıyor beni. Sonra çocuklarla uzun uzadıya sohbet etmen... Biliyorum sakin ve barışçıl biri olduğumu söyledim ama bu veletlerin bazıları fena halde sinirime dokunuyor. Damarıma basan birkaç tanesinin kafasına ateş topu fırlatıp bir tutam duman bile çıkaramayınca hayal kırıklığına uğramışlığım vardır, evet. Çünkü Skyrim'de çocuklar dokunulmazdır, onlara zarar vermek mümkün değildir. Senin zihninden yansıyan dünyanda elbirliğiyle bir çocuğun hayatını karartıp yargı makamlarınca aklananları görüyorum da... Hangimizin yaşamı daha büyük dehşetlerle, daha korkunç tehlikelerle dolu sence?



Demirci Alvor Usta size zanaatkârlığın ilk adımlarında rehberlik edecek.

UMUT "SEPTIM" YANIK İLE İCRAATIN İÇİNDEN

Skyrim'de kelimenin sözlük anlamıyla "yaşayan" bir evren yaratmış Bethesda. Ben de böylesine kapsamlı bir dünyayı öğrenmenin en güzel yolunun onu yaşayan birinden dinlemek olacağını düşündüm. Bu yüzden incelemeyi teknik detaylarla değil hikâye diliyle yazmayı tercih ettim. Anlattıklarım kurgusal olsa da hammaddesi benim hayal ürünüm değil; içki yarışmasından yamyam sofrasına kadar hepsi oyunda şahit olduklarımın birer örneklemesi sadece.

Daha teknik tespitler ya da farklı perspektiften bir anlatım arıyorsanız (ve bu engin dünyayı bana bir 20 sayfa daha katlanacak kadar çok seviyorsanız) yaklaşık 9 ay önceki yazıma da bir göz atabilirsiniz: http://bit.ly/ogz_skyrim

Ah, hepimizin bir hayat kaygısı ve şikâyet edecek bir şeyleri var, değil mi? Riverwood halkı da öyle... Kimi imparatorluk kuvvetlerinin yanında, kimisi asileri destekliyor. Buradaki çoğu köylü yerleşim birimlerini yöneten Kont'lardan şikâyetçi, Kont'lar ise asiler ve dış politika konusunda dertli...

Bu, cansız mankenlerle dolu bir dünya değil. Etrafı pisletenlerden yakınan temizlik işçisinden, çok ses çıkaranlara harlayan kütüphane görevlisine kadar herkesin bir karakteri ve kendisini başkalarından ayıran bir bütünlüğü var. Bir çiftçinin kuyruğuna takılıp akşama kadar neler yaptığını takip etmek bile hoş geçirilmiş bir gün sunabilir sana. Bir handa ateş başına toplanmış, bir şeyler içerken gezgin Bard'ın çaldığı kahramanlık şarkısını dinleyen köylülerin hayatını solumak başlı başına bir deneyimdir adeta.

Aktüaliteden ve çevrelerinde olan bitenden haberdar çoğu karşılaşacağın kişi... Irkından dolayı önyargıyla yaklaşanlar çıkacak karşına, en ufak bir menfaatin kokusunu aldıklarında satabilecek seni dost bildiklerin... Senin değişen ve gelişen güçlerine göre farklılaşan tepkiler takınacaklar. Ve onların bu hali, bu otantik dünyanın sen ayak basmadan çok önceleri var olduğunu ve sen dünyana döndükten çok sonraları da var olmayı sürdüreceğini ilan edecek sana.

Skyrim halkı o denli canlı ki onlarla konuşmasan, sadece yakınlarında dikilip yaptıklarını izlesen dahi varlığını fark edip kendileri etkileşime geçecekler seninle. Sıcak bir merhabayla seni karşılayanlar da olacak, işlerini böldüğün için kızgınca çıkışanlar da... Her şekilde bir kapı açılmış olacak sana ve paylaşacaklarına doğru.

Biz de bir kapı açalım şimdi. Hana girip köylülerin konuşmalarına kulak misafiri olalım. Belki bu şekilde kendimize oyalanacak bir görev de bulabiliriz...


Skyrim'in her köşesinde işi gücü bırakıp seyredilesi doğa manzaraları çıkıyor karşınıza.

En kuytu köşelerde bile yeni bir keşif, farklı bir heyecan bekleyecek seni. Ve bu şekilde buharlaşacak yüzlerce saatin bu diyarlarda.

Kredi talebiniz onaylanmadı

Skyrim, saplantı derecesinde keşfetme güdüsüne ve macera tutkusuna sahip insanlar için yaratılmış bir evren, o yüzden sadece ana hikâyeyi bitirip "bana müsaade" demek oyunun hem amacına hem de doğasına ters düşecektir. Kaldı ki ana senaryo sona erdiğinde dahi tonlarca yapacak iş, bitirecek görev kalacaktır ellerinizde. İşte bu sebeple oyun bittiğinde ekrana koşuşturan o tanıtma yazılarına rastlamayacaksınız Skyrim'de; maceranız hiçbir şey olmamış gibi kaldığı yerden devam edecek (böyle de alçakgönüllü, böyle de beyefendi bir oyun). Ama yok, "Tanıtım yazılarını görmeden yaşayamam ben, yapamam." diyorsanız aradığınız tatmin hissine ana menüdeki Credits seçeneğinden ulaşabilirsiniz.

Bak duyuyor musun? Skyrim'in güney doğusundan Red Mountain ve Solstheim'a kadar ilerleyen maceracılardan bahsediyor şu yaşlı adam! Ağır zırhlar kuşanmış biri, yoluna çıkan kasabada bir suçlunun idamıyla karşılaştığını, infazı engelleyince tüm kasaba halkını nasıl da karşısına aldığını anlatıyor. Görünüşüne bakılırsa elini kana bulaması gerekmişe de benziyor. Tüm bu hikâyeler ninni gibi geliyor kulağına değil mi? Göz kapakların ağırlaştı bile... Hey, nereye bakıyorsun sen? Tezgâhın ardında parlayan o çelik kalkana paran yetmez biliyorsun. Bir dakika! Sakın çalmayı düşündüğünü söyleme bana! Bunu hiç tavsiye etmem Yabancı. Her konuda olduğu gibi bunda da özgürsün, ama sonra sakın seni uyarmadığımı söyleme bana.

BİR TAMRIEL MASALINA UYANMAK

Günaydın! Gece boyu horlamana bakılırsa bir hayli dinlenmiş olmalısın! Gün uyanmadan uyandım ben, ve sabahı kitap okuyarak karşıladım. Sen de bir göz atmak ister misin? Bu kitap ve bunun gibi yüzlercesi, etrafında neler olup bittiği konusunda sana ışık tutacaktır. İnsanlardan duyacakların ve bazı seyahatlerinde öğreneceklerin son 200 yılda sen uzaktayken neleri kaçırdığını anlatacaktır.

Ekşitme yüzünü hemen, şimdiye kadar okuduğum hiçbir kitapta ilginç olmayan bir hikâye anlatmamıştır Tamriel bana. Tamriel'in kendisi kısa öykülerden oluşan dev bir kitaba benzer zaten. Şu bahçedeki servi ağacına sırtını verip soylu kahramanların efsanelerinden kayıp tanrıların kitabelerine, masalların büyüsünden tarihin derinliklerine kadar koskoca bir külliyatın içinde kaybedebilirsin kendini. Emin ol, ayırdığın vaktin hakkını verecek kadar ustaca kaleme alınmıştır hepsi.

Anladım, tamam, bir şeyler okuyacak havanda değilsin. Acıktın mı peki? Paramız cebimizde kalsın dersen havucu tarladan, salatalığı bostandan toplar, hazırlarız kendimize taze bir kahvaltı. Sonra vururuz yola, ayaklarımız bizi nereye götürürse. Dilersen trekking'e çıkarız, ya da nefesim yeter dersen biraz dağcılık yaparız. Tüm günü buna ayırır ve vahşi doğanın, muhteşem manzaraların tadını çıkarırız. Buraya bunun için gelmedin elbette, fakat bu tarz amaçsız gezintilerin bile günün sonunda seni hiç beklemediğin olaylara sürükleyebileceğini görmeni istiyorum.

Kendimden bir örnek vereyim sana. Bir seferinde bir derenin kaynağını bulmak için yaptığım yürüyüş kuş uçmaz kervan geçmez bir köye çıkardı beni. Köy halkı bir yamyamı temizlemem için o kadar ısrar etti ki sonunda dayanamayıp görevi kabul ettim. Yamyamı arayıp bulduğumda gördüm ki tam da yemek zamanına denk gelmişim! Adam ne dese beğenirsin? "Buyur kardeş otur,


Kılıcımın darbesini karşılayabilirsin yeşil suratlı kardeşim, fakat bu az sonra sol elimdeki büyüyle haşlanacak olduğun gerçeğini değiştirmiyor.

Talos ne verdiyse beraber yiyelim" diye beni de sofraya davet etmez mi? Görevin gereğini yerine getirip yamyamın canını mı alırsın, yoksa bana da bir tabak yok mu deyip ziyafete mi katılırsın? Ben ilkini yaptım tabii ama sen istediğin tarafı seçmekte özgürsün. Hangi fikir ayrılığında, hangi çatışma ortamında olursa olsun ne yapacağın (ve ne yapmayacağın) tamamen senin elinde. Ve belki de en iyisi, aldığın kararların dünyadaki yansımasını kolayca görebilmen, ne yaparsan yap Skyrim'de bir fark yarattığına birinci elden şahit olman... Bu boyutta bir seçim özgürlüğünün sizin dünyanızda bile var olduğuna inanmıyorum Yabancı.

Aslına bakarsan... Hey! Han kapısından inen şu üç yarma neden bize doğru tehditkâr bakışlar atıyor? İşte biri kılıcını kınından ayırdı bile. Başımız dertte Yabancı! Sana o çelik kalkanı çalmaman gerektiğini söylememiş miydim? Görünüşe bakılırsa hancı boş durmamış ve kendine ait olanı geri almak üzere birkaç paralı asker kiralamış. Haydi o zaman, savaş yeteneklerini görelim!

Ama... Neden geri geri yürümeye başladın? Sakın! Bu eski alışkanlığı hemen terk etsen iyi olacak. Geçmişi unut, çünkü düşmanların saldırıya geçtiklerinde senin geri yürüme hızından çok daha süratli hareket ediyorlar artık. Savaşırken babadan kalma hilelere değil yeteneklerine güven, çünkü hayatta kalmak için asıl bunlara ihtiyacın olacak. Neyse ki zor değildi bu üç gorili yere sermek. Üstlerini ara bakalım, kullanabileceğin bir silah ya da zırh bulabilecek misin? Yanına yalnızca yükte hafif, pahada ağır olanları almaya bak; sen bir kağnı değilsin ve taşıyabileceğinden daha fazlasını yüklenirsen koşman da seyahat etmen de imkânsız hale gelir.

Bir şey dikkatimi çekti Yabancı. Dövüşürken bir tek silahını ve kalkanını kullandın. Biliyorum yakın dövüşle ilerlemek de yeterince keyifli ancak mutlaka büyü sanatlarından birkaçında da uzmanlaşmanı tavsiye ederim. Bu şekilde potansiyelini en yaratıcı biçimde hayata geçirebilirsin, ki inan bana düşmanların çevreni sarıp savunmandaki zayıf alanlardan sızmaya başladıklarında tek parça halinde kalıp kalamayacağına yaratıcılığın karar verecek.

DEMİRCİ OCAKLARI, GECENİN ÇOCUKLARI

Hemen şimdi daha fazlasını mı istiyorsun? Zamanı gelecek Yabancı. Sabırlı ol; Skyrim'de her şey boğuşmaktan ya da kan ter içinde koşturmaktan ibaret değil. Hatta seni savaşmaktan çok daha uzun süreler meşgul edecek, belki daha da fazla eğlendirecek o kadar çok şey var ki deneyebileceğimiz. Takip et beni, Riverwood'dan ayrılmadan önce yöredeki tek demirci ocağının sahibi Alvor Usta'ya bir uğrayalım.

Alvor'un demirhanesi boş, çünkü bu hamarat usta sabahın ilk ışığından beri çalışmaktan yorgun düşmüş, bu saatlerde Sleeping Giant'da bir iki kadeh Nord Mead yudumluyor olmalı. Çok geç olmadan evine, karısına ve çocuğuna dönecek, gece yarısından önce kafayı vurup yatacak. Bizimse yapmamız gerekenler var. Şu demir külçeyi ocakta eritip bir güzel döverek savaş baltası haline getirelim önce. Sonra bileytaşına geçip iyice sivriltelim ucunu. Hanın önünde tepelediğimiz askerlerden birinin üzerinde bulduğun ve ısrarlarıma rağmen yanına aldığın o ayı postu vardı ya hani? Onu burada işleyip dayanıklı ve hafif bir zırh haline getirebiliriz.

İnan bana böylesine el emeği göz nuru ile ürettiğin eşyalar daha bir değer katacak sana. Böyleleri, bir düşman üzerinde bulacağın zırha göre senin ihtiyaçlarına çok daha uygun, bir dükkândan satın alacağın kılıca göre çok daha hesaplıdır. O yüzden zanaat konularında kendini



Yaklaşma yanarsın, dokunma donarsın!

BİR OYUNUN PUANLANMA SERÜVENİ

Altı üstü bir kaleye baskın düzenleyeceğim... Oyuna giriyorum ve aralıksız 6 saatin sonunda tamamen farklı bir görev serisinin peşinde kıtanın diğer ucundaki bir müzeye sürüklenmiş buluyorum kendimi. Saatlerce önce niyetlendiğim o kale şimdi fersahlarca uzakta; baskın yapmak şöyle dursun, henüz tek bir surunu bile görmediğimi fark ediyorum!
Beni esir alan kurgudan bir şekilde yakamı kurtarıp bu oyuna kaç puan vermem gerektiğini düşünüyorum. Soruyorum kendime, bundan iyisi yapılabilir mi? Evet. Peki yapıldı mı? Hayır! Öyleyse 10,0 olmalı hakkı...

Serpil "Bence notunu vermeden önce derin bir nefes almalısın, Skyrim aşkı zihnini bulandırıyor" diye uyarıyor beni. Haklı.

Bir oyun mükemmel değilse mükemmelliğe ancak bu kadar yakın olabilir deyip içim titrerken kırıyorum 0,1 puanı...

Bu kadar hareketli parçadan böylesine bir tablo, bu boyutta bir bütünlük elde edebilmesi Bethesda'nın artık kendi özgün dünyalarını yaratma konusunda olgunluk dönemine girdiğini gösteriyor. Ve ben biliyorum ki bundan iyisi bir gün gelirse yine onların elinden çıkacak ve bu defa notu 10,0 olacak!



Hmm, azı dişlerinden ikisi çürük... Çikolatayı biraz azaltıyoruz.





Her doğa yürüyüşünün tuzu biberi: Ejderha baskını!

Goyun'a Sorun

- Sevgili Goyun, Skyrim'e baktığında ne görüyorsun?

- Öncelikle Bethesda'ya oyununda bilumum büyükbaş hayvanın yanı sıra biz goyunlara da yer verdiği için şükranlarımı sunuyorum. Ben Skyrim'e baktığımda, daha geniş kitleler kazanayım derken sulanıp kıvamını kaybeden oyunlara karşı bir başkaldırı görüyorum. Dragon Age gibi nadide yapımların bile düştüğü trend tuzaklarına kapılmadan her oyununda daha renkli, daha kocaman dünyalar yaratan bir Elder Scrolls efsanesi var gözlerimin önünde. Ve tek hedefi daha hızlı satmak olan "çerez" furyasına inat, karşımda yalnızca damağının tadını bilenlerin oturabileceği bir ziyafet sofrası var. Ağzım da sulandı bak şimdi, müsaadenizle bu oyuna yumulmak istiyorum!

geliştirmeyi ihmal etme. Hem bakarsın gün gelir gönlünü bir güzele kaptırır, savaş alanlarından emekli olursun. Avcılık ve toplayıcılık üzerine bir hayat kurar, avladığın geyiklerin derisini zırha çevirir satarsın. Böyle bir altın bileziğin olsa gül gibi geçinip gidersin, fena mı olur?

Aslında tam da böyle birini tanıyorum ben. Kendisi hem bu civarların en usta avcısı, hem de en nadide deri zırhları imal eden tanınmış bir zanaatkâr. İşinde öylesine usta ki Cyrodiil'in ensesi kalınlarından bile daha fazla servete sahip. Yalnızca geceleri avlanıp gündüzün büyük bir kısmını uykuda geçirmesinden faydalanmak isteyen nice hırsızın sonu kanlı oldu. Senin de bu işlere yatkınlığın olduğunu biliyorum Yabancı, ama sakın dolunaylı bir gecede maymuncuklarını o evin kilitlerinde deneme!

Yüzünü sarkıttığına göre neyi ima ettiğimi anlamış olmalısın! Sizin kültürünüzde sadece bir korku unsuru olarak var değil mi kurt adamlar ve vampirler? Haklısın, burada onlarla karşılaşacak olmak bir kâbusun gerçeğe dönüşmesine benziyor olmalı. Peki, gerçekten bu kâbusu canlı yaşamak, onlardan biri olmak nasıl olurdu sence? Öyle bakma yüzüme. Evet, bir vampir olmaktan söz ediyorum. Onlardan biri tarafından ısırılmaktan ve tam olarak dönüştüğünde özel büyülere ve yeni güçlere sahip olmaktan... Tabii bir lanetli olarak pek de popüler biri olmayacağını tahmin edebilirsin, özellikle karnın acıkıp da boynuna çöreklenebileceğin bir kurban aramaya başladığında. Ha, bir de gün ışığından canının yanacak olmasını eklememe gerek var mı?

Neyse, şimdilik bir vampir olmadığımıza göre ormanın kıyısındaki şu tarladan sarımsak toplayıp bir simya masasında zehire karşı dayanıklılığımızı arttıracak iksire dönüştürebiliriz. Çıkacağımız ana kavşağa kadar yolumuz örümcek kaynıyor Yabancı, bu iksire ihtiyacımız olacak.

BÜTÜN YOLLAR HIGH HROTHGAR'A ÇIKAR

İşte büyük kavşağa vardık sonunda. Hangi yönü seçeceksin Yabancı? Daha üç gün önce buradan kuzeydeki Whiterun'a at sürüp Companions'a katıldı nice savaşçı. Belki de önce Winterhold'daki büyücülük okuluna çevirmeliyiz istikametimizi. Yoksa Thieves Guild mi var aklında? Gideceğin yönlerin hepsi sana ayrı heyecanlar ve ayrı güçler sunacak. Ve bütün yollar dallanıp budaklansa da birleşecek eninde sonunda.

Kaderin seni er geç bulacak çünkü gözlerinin önünde uzanan bu devasa haritada karşına çıkacak her olayın birbiriyle bağıntısı var. Hiçbirine sırt çeviremeyeceksin, bırakıp biraz uzaklaştığında aklının arkada kaldığını fark edip gerisin geri döneceksin ve inan bana değecek buna! At gözlüğü takıp ardına düşeceğimiz bir pusula yok elimizde. Hem bu koskoca kıtadaki her kıvrım mutlaka bir şekilde bir diğerine teğet geçerken pusulaya kimin ihtiyacı var ki?

Bomboş günlüğüne bakıp suratını astığın bugünü unutma Yabancı. Eğer atını dizginlemeyip kulaklarını da tıkamazsan Skyrim yolculuğunun herhangi bir noktasında en az elli görev kayıtlı olacak o günlükte. Hangi birine yetişeceğini şaşırıp belki hepsinden kaçmak isteyeceksin. Ama kaçsan da kurtulamazsın ki yazgından? Saklanayım desen de biri bir ulak gönderip girecek kanına. İnsan içine çıkmayayım desen balta girmemiş ormanın derinliklerinde lanetli bir tapınak kalıntısı yakana yapışıp içine çekecek seni. Bir handa kafanı dinlerken münasebetsizin biri kulağına kayıp bir hazinenin efsanesini fısıldayacak. Birini kıramayıp da basit bir ricasını yerine getirmeyegör! Derhal sana kanı kaynayıp üç görev daha iteleyecek! O üç görevin hiçbiri yolunda gitmeyecek, onları takip ederken önüne dokuz görev daha çıkacak ve bu yeni vazifeler de eğrilip bükülürken heybetli Skyrim Krallığı'nın bir ucundan diğerine savrulacaksın çaresizce. Yüzlerce saatini versen de, Tamriel'in en büyük kötülüğünü başarıyla alt etsen de halen haritada keşfetmediğin yerler, konuşmadığın insanlar ve yarım kalan işler olduğunu göreceksin. O yüzden teslim ol bu dünyaya Yabancı. Bu sahneye çıkarken kendi dünyandaki çoğu uğraşından feragat etmen gerekeceğini bilmiyor muydun gerçekten?

YÜZLEŞME VE YÜKSELİŞ

Bak, günlüğüne düşmeye değer bir not karşımızdaki tepelerin yamaçlarında belirdi bile. Evet, oracıkta, batan güneşin kızıl ışıkları altında bir Sabre Cat yavrusu gibi uyuklayan şu şirin köyden bahsediyorum. Her şey ne kadar sakin, ne kadar da huzurlu görünüyor değil mi? Havayı kokla Yabancı... Dinle. Dev kanatlar çırpılıyor yükseklerde, gri bulutların çok üstünde. Bu âleme senden daha uzak diyarlardan gelen o çığlığı duymuyor musun? Evet, biraz sonra, karanlıktan önce, ateş yağacak göklerden.

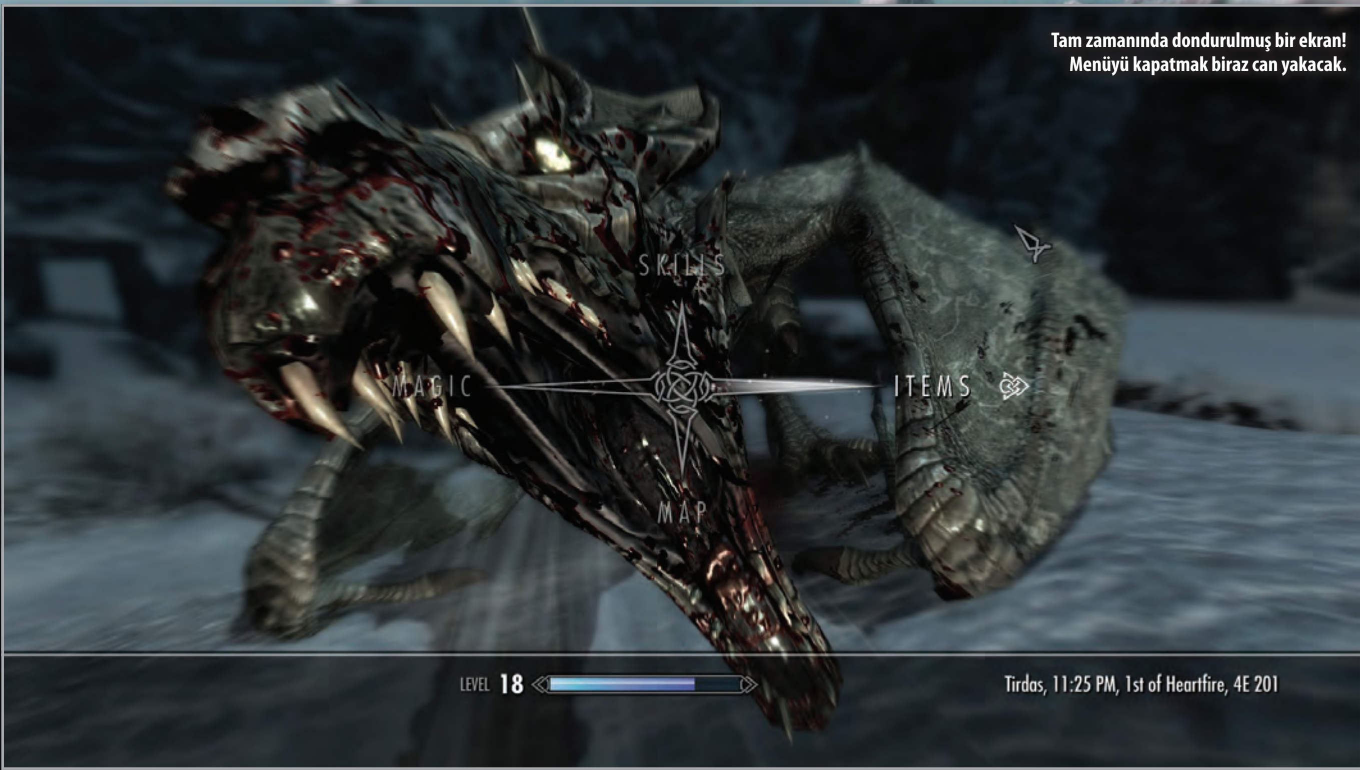
Adımlarını sıklaştır ve yüreğini pekiştir şimdi. Onunla nasıl savaşacağını öğrenene kadar -bırak tepene çökmesini- yukarılarda bir yerlerde çember çizmesi bile elini kolunu dehşetin sicimleriyle bağlayacak. Gücünle yüzleş artık! Bil ki karşılaşacağın bu ilk ejderhanın güçleri görünüşü kadar korkunç olmayacak. Özellikle bacaklarına ya da kanatlarına savurduğun silah darbeleri ve büyüler karşısında pek sağlam savunmaları olmadığını göreceksin. Haydi, davran!

Winter Has Come!

Bir dağ başına çıkıp da karlı dorukların etrafından çağlayan gibi dökülen sis tabakalarını seyretmek, uzaklarda bir otlak alanda salınarak yürüyen mamutları takip etmek, karşı tepelerdeki bir kalenin surlarında yanan meşalelere bakıp orada o an neler olup bittiğini merak etmek... Evet, bir dünya var ekranın ardında.

Bethesda'nın elden geçirdiği kendi oyun motoru Creation Engine ortaya İzlanda'nın doğasını andıran görkemli manzaralar çıkarıyor. Daha dikkatli bakanlar ise adeta George R. R. Martin'in ellerinde şekillenmiş bir dünya görüyorlar. Yazarın A Song of Ice and Fire'da tasvir ettiğini Creation Engine Skyrim'de hayata geçiriyor. Game of Thrones hayranları! Yeni sezon için 15 Nisan 2012'yi beklemek zorunda değilsiniz. Tamriel'e kış geldi bile!





Tam zamanında dondurulmuş bir ekran! Menüyü kapatmak biraz can yakacak.



İKİ PARŞÖMEN ARASINDAKİ 10 FARKI BULUNUZ

Yayınlanan her Elder Scrolls oyunuyla kurgu daha da derinleşiyor ve eski maceralarla çapraz referanslar keşfetmenin tadı bir başka oluyor. Fakat Skyrim'i daha öncekilerden farklı kılan, onu bir başyapıt haline getiren kendine has bazı nitelikleri var:

1) Devasa içeriği ve benzersiz canlılığıyla açık dünya kavramının hakkını vermesi; Daggerfall'dan beri izine rastlamadığım bir serbestlik algısı yaratması.
2) Başta basit gibi görünen savaş mekaniklerinin oyun ilerledikçe inanılmaz bir derinlik kazanması.
3) Silah, büyü, eşya setlerinin favoriler olarak atana-bilmesi ve gerek görüldüğünde aralarında esnek geçiş yapılabilmesi.
4) Rastgele karşılaşmalar; örneğin bir haydut kampına yapılan baskının tam ortasında bir ejderhanın aniden belirip dostu düşmanı kızartmaya başlaması.
5) "Yirmi tane kuduz kunduz öldür gel oğlum" türünden "grind" görevler ya da "Git şunu filancaya ver evladım" gibisinden ayak işleri yerine bir hikâyesi, bir amacı ve bir anlamı olan yaratıcı görevler.
6) Ağzı açık bırakan görsel sanat yönetimi.
7) Üçüncü şahıs perspektifinde -nihayet- kaliteli animas-yonlar (gerçi oyun deneyimine gömülme yönünden birinci kamera açısı hâlâ vazgeçilmez).
8) Muhteşem bir soundtrack'e sahip olması.
9) Oyundaki muazzam bilgi ve belge trafiğine rağmen bu denli akıcı olabilen ve kullanıcı dostu kalabilen menü sistemi.
10) EJDERHALAR!

Görüyor musun, köy halkı nasıl da eşlik ediyor sana, okları ve ateş toplarıyla? Ne yazık, pek azı görebilecek bu savaşın sonunu. Ve halkın içinde yaşadığı bu zor zamanlara onlarla birlikte göğüs gerdikçe içinden bir his kahraman olmaya itecek seni. Onlar için bir şeyler yapmak isteyeceksin. Bu dünya için fark yaratmak, değerli olmak... Tıpkı şu an olduğu gibi.

İşte daha şimdiden yere çakıldı, son anlarını yaşıyor bu görkemli yaratık, bu kadim düşman. Bu kadar kolay düşmesi aldatmasın sakın seni; öncü kuvvetlerden biri bu sadece. Çok ama çok daha güçlüleriyle savaşacaksın yakın gelecekte. Bu canavarlardan birini hafife alıp karşısında gardını düşürmek yapabileceğin en büyük hatalardan birisi olur! Fakat şimdi sıkıca kavra baltanın sapını ve tüm gücünle indir bitirici darbeni! Binyılların ötesinden bir rüzgâr söküp alsın ejderin kalbini ve senin ruhuna katsın kudretini.

Gücü hissediyor musun Yabancı? Bu güçle doğdun sen, fakat henüz ona hükmetmeye hazır değilsin. Ejderin dilinde yazılmış kelimelere ihtiyacımız var önce. En ölümcül silahların, en karanlık büyü kitaplarının hepsinden daha büyük bir tutkuyla düşmeliyiz peşlerine. Karlı tepelerin zirvelerinden karanlık zindanların derinliklerine kadar aramalı ve bulmalıyız bu kelimeleri. Ejder Çığlığı'nı böylece öğrenmeliyiz ki yaklaşan felakete karşı bir şansımız olsun.

Düşmanlarının üzerine bir ejderha gibi alev kusabilmeyi ister miydin? Ya da ezelden beri var olan üç heceli tek bir sözcükle zamanın kendisini yavaşlatabilmeyi? Bunlar hiçbir savaşta zaferin teminatı değildir fakat terazinin dengesini senin tarafına eğeceklerini inkâr edebilir misin? Üstelik sadece kılıcına ve kalkanına güvenip büyü namına tek kelime bilmesen bile kullanabilirsin Ejder Çığlığı'nı.

Bunları bir kenara bırakıp zaferin tadını çıkaralım şimdi. Bak, adını haykırıyor köy halkı. Onuruna bir ziyafet verilecek bugün köy meydanında. Kurtuluşun şerefine bir kutlama töreni düzenlenecek bu gece handa.

BÜYÜNÜN ALTIN ÇAĞI

Sonunda kendine geldin! İyi misin Yabancı? Hayır, bir Troll bayıltmadı seni. Yo, bir suikastçı zehir katmadı yemeğine. Dün gece handaki kutlamada içki yarışmasına girip sonunda kendinden geçtin. Zafer sarhoşluğu dedikleri bu olsa gerek!

Artık sersem sersem sırıtmayı bırak da hazırlanmaya bak, güneş batmadan ufak bir dağ yürüyüşü yapacağız seninle. Köy halkına kan kusturan Ice Wraith ordusunun hakkından gelmemiz gerekiyor. Yalnızca sen ve ben, evet... Bizi dün gece boşuna mı süsleyip beslediler zannediyordun?

Bu defa büyüye de başvurman gerekebilir Yabancı, kolay değildir bu lanetli hayaletleri huzura kavuşturmak. Bu yüzden sihirli kelimeler üzerine biraz yoğunlaşman yararına olacaktır. Düşmanını bir buz kalıbına çevirip dağın kıyısından yuvarlama fikri kulağa nasıl geliyor? Öyleyse Destruction okulundan bir kitapla başla işe. Karanlıkta etrafını aydınlatabilmeyi veya düşmanlarını paralize edebilmeyi mi dilerdin? Senin yolun Alteration. Yerdeki bir cesetten zombi yaratıp yanında savaştırmaksa niyetin, Conjuration ilmine hoş geldin. Düşmanın yüreğine korku salmak ya da görünmez olmak gibi konulara Illusion ışık tutacak. Son olarak, koruyucu ve iyileştirici büyülerin gücü için Restoration'a ihtiyacın olacak.

Elder Scrolls tarihi, kudretli büyücülerin efsaneleriyle dopdoludur. Fakat büyü kullanmanın bir altın çağı varsa Yabancı, o da içinde bulunduğumuz 4. Çağ'dır. Bu çağ, iki elinde farklı büyüler taşıyabilen, hatta aynı büyülerin gücünü birleştirip tesirini katlayabilen büyü ustatlarının öykülerini anlatır. Ben de bir keresinde yaşlı bir ustanın ellerindeki Chain Lightning büyüsünün yirmi Alik'r okçusunu nasıl da kızarttığına şahit



Simya masasına çöküp iksir imalatına ve yeni formüllerin keşfine verebilirsiniz kendinizi.



Alduin'e özenip ismimi Haldun koyduğumu söyleyince genelde bu tarz yüz ifadeleriyle karşılaşıyorum.

5. GELENEKSEL BÖCÜKFEST!

OGZ'nin 41. sayısında şu ifadeyi kullanmışım Skyrim için: "Varsın açıkları olsun, bug'ları can sıksın. Yapmaya çalıştıkları için, en azından gidiş yolundan puan veririm Bethesda'ya."
Bugün oyunun açıkları ve (neredeyse Bethesda'nın yapısal özelliği haline gelen) bazı komik bug'ları olduğunu görüyorum. Elde devasa bir içerik ve arka planda rekor sayıda değişken olunca, oyunun başta formüle edilen davranış biçimlerinden yer yer sapmalar göstermesi makul karşılanabilir. Bu sapmalar böylesine büyüleyici bir dünya için oldukça düşük maliyetler, çünkü Oblivion'daki gibi saç baş yolduran, oyun zevkinizi kıran bug'lar değil hiçbiri.

Oyunun yapısı asla kararsız değil, fakat böcük küçük de olsa mide bulandırabiliyor tabii. Bu yüzden kapsamlı bir yama yola çıktı bile; büyük ihtimalle siz bu satırları okurken çoktan indirmiş olacaksınız, tabii o zamana kadar oyun çoktan sizi kendine hayran bırakıp aşktan gözünüzü kör etmediyse.



olmuştum, emin ol ürpertici bir manzaraydı.

Sadece büyüyle yaşa demiyorum tabii ama bu kadar büyülü bir dünyada büyüden mahrum da kalma sakın. Bir düşmanla göğüs göğüse çarpışmadan önce yoluna ateş rünlerinden sihirli tuzaklar kurmanın sana bir zararı dokunmaz, öyle değil mi? Ya da savaş çekicini karşındaki askerin boynuna indirirken boştaki elinle bir koruyucu büyü yapıp sıradaki düşmana önlem almak faydalı olmaz mı? Dilediğin kadar farklı bileşimler kullanabilirsin. Dünyamın sana sunduğu esneklik, geliştirdiğin yeteneklerin ve hayal gücünle sınırlı sadece. Yeteneklerini nasıl geliştireceğini de yolda anlatırım sana. Haydi, gölgeler uzamaya başladı bile!

EKİLENLER, BİÇİLENLER

Evet, Falkreath zirvelerine doğru kıvrılan bu karlı patika gibi yükselecek yeteneklerin de. Yamaçlardaki şu rengârenk dağ çiçekleri gibi en zor şartlarda kendiliğinden yeşerecek hepsi. Hangi silahı daha sık kullanıyorsan o silahta ustalığın gelişecek, hangi tarz zırh giyiyorsan darbe aldıkça o zırh grubunda uzmanlaşacaksın, hangi büyü okulu sana hitap ediyorsa o okulun büyülerinde ilerleyeceksin. Kalkan ile düşmanı savuşturmak, darbe karşılama yeteneğini güçlendirecek. İksir yaptığında simya bilginin arttığını göreceksin.

Aslolan senin ne istediğin. Gereksiz detaylar dayatmayan, benimsediğin yaşam tarzına saygı duyan bir düzen bu. Yine de eğer en kısa yoldan sonuç almaksa amacın, kendine iki ya da üç uzmanlık alanı belirlemeni tavsiye ederim. Bunları birbiriyle sinerji yaratacak özel yeteneklerle de desteklersen çoğu zaman savaş meydanında son ayakta kalan sen olursun.

O savaş meydanlarından birine iyice yaklaştık artık. Sen de kanında bir ürperti hissediyor musun? Artan rakım ya da soğuyan rüzgârın etkisinden farklı bir şey bu... Ice Wraith. Çok yakınlarda. Fakat o elindeki de nedir öyle? O demir kılıçla tavşan kesebilirsin ancak... Al, bunu kullan. Böyle bir düşmana karşı gümüşten veya daha güçlü malzemeden bir silah tesir edebilir sadece.

Bak, oradalar. Onlarcası. Şu yarısı ufalanmış taş duvarın üzerindeki yazıtı korurcasına bekliyorlar. Beklemek acı verirmişçesine nasıl da inliyorlar. Acılarına bir an önce son verelim Yabancı. Handaki son ocak sönmeden sıcak bir şeyler içmek istiyorum.

GÖKTEN DÜŞEN YILDIZLAR

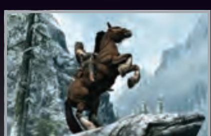
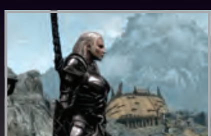
Otur, soluklan şimdi. Bedenin tükenmek üzere ama ruhun yeni bir doğumun eşiğinde... Sekiz düşmanı buharlaştıran o ateş topu büyüsü parmaklarının ucunu terk etmeden önce bir demirci fırınının sıcak tıslamasını duyar gibi oldum. Avuçlarında şimşekler çakmadan önce gözlerinde kopan gök gürültüsünü sezdim. Artık sendeki Seçilmiş olanı görebiliyorum.

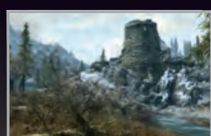
Önce basit olandan başlayalım. Sağlığını mı sağlamlaştıracaksın, dayanıklılık özelliğini mi kuvvetlendireceksin, yoksa büyü gücünü ilerletmeyi mi tercih edeceksin? Bu temel seçimin ardından hangi özel yeteneğe yoğunlaşacaksın? Her şeyi öğrenmeye ne gücün ne de zamanın yeteceğinden sana en faydalı olabilecek, tarzına en uygun düşebilecek hünerleri belirlemen gerekiyor. Örneğin elindeki gümüş kılıçla düşmanlarının canını biraz daha fazla yakabilmeye ne dersin? Ya da bazı sihirli sözcükler için şu an sarf ettiğinden daha az büyü gücü harcamaya? Ağzın yeterince laf yapıyorsa ikna kabiliyeti üzerine çalışabilirsin belki? Belki de cüce zırhının üretim sırlarını keşfetmek istersin?

Demek önce güvenlik diyorsun. Usta bir savunmacı olmak, hatta kalkanını önünde tutup koşmaya başladığında karşına çıkan düşmanla-

LANET OLSUN ATOM FİZİĞİNE!

Skyrim'de kimsenin oyun dünyanızı sizin için şekillendirmesine, kurallara bağlamasına izin vermek zorunda değilsiniz. Ana hikâyeyi tamamen terk edip aylarınızı "hergelelik ve madrabazlık" peşinde geçirebilirsiniz. Hırsızlık loncasında yükselebilir ya da kendinizi çiftlik hayvanlarını telef etmeye adayabilirsiniz (yaptım, utanıyorum). Ayyaş olup dağıtmadık han, vampir olup emmedik kan, kurtadam olup almadık can bırakmayabilirsiniz.
İlle de ejderha öldürmek ya da iç savaşın hararetinde bir taraf seçmek zorunda değilsiniz. Gidin ormanda ateşböceği yakalayın, bir kelebek kanadı çiğneyip iksir formülü geliştirmeye çalışın... Ya da çıkın doğaya ve gezin sadece; Tanrıların bile unuttuğu yıkıntıları arşınlayın. RYO dünyasının en kusursuz müzikleri eşlik etsin keşif yolculuğunuza...
Skyrim'in hamuru Play-doh gibi, sağolsun siz istemediğiniz sürece hiçbir şekilde katılaşmıyor. Siz de bu esneklik sayesinde kendi beğeni ve yeteneklerinize uygun mükemmel karakteri yoğurabiliyorsunuz. Gizlilik, yakın dövüş ve büyü gücü arasında hangi noktaya konuşlanacağınıza oyun kılavuzunu hatmederek değil birinci elden oyunu yaşayarak karar veriyorsunuz. Ve işte bu yaşayarak öğrenme prensibi de Skyrim dünyasındaki heyecan verici özgürlük hissinin omurgasını oluşturuyor.




rın çoğunu yere devirmek istiyorsun. Üzgünüm Yabancı, ama Shield Charge'ı öğrenebilmek için henüz yeterince tecrübeli değilsin. Darbe karşılama kabiliyetin şu an ancak Shield Wall'u öğrenmeye yetebilir. Daha fazlası için kalkanı daha sık kullanıp adamakıllı alışman ve darbe karşılama alanında iyice uzmanlaşman gerekiyor. Temeli kazmadan binayı dikemezsin.

Kafan mı karıştı? Tamam, uzan şuraya, ateşin yanına. Işıl ışıl Tamriel göklerine dik gözlerini. Oradaki takımyıldızlarına bak ve bir karara var; yarın sabaha hangi yönlerden güçlenmiş, hangi saklı yeteneklerle donanmış olarak uyanmak istiyorsun? İyice dinlen Yabancı. Bu gece nöbeti ben tutarım.



Özel yetenek (perk) seçiminizi yaptığınız ekran, özgün bir yaklaşımla takımyıldızları biçiminde tasarlanmış.

İKİ ELİN FAZLA SESİ VAR

Bir kez daha günaydın! Bu sabah gücünü toplamışa benziyorsun. Bir karar verebildin mi peki? Hâlâ düşünüyorsun demek... En iyisi emin oluncaya dek özel yeteneklerinin ne olacağına karar verme, birikimini zamanı geldiğinde hayata geçirirsin nasılsa.

Savaş ganimetlerinden hangilerini yanına almak istiyorsun? Şu Stendarr tılsımı altın kesene hatırı sayılır bir katkıda bulunacaktır fakat döneceğimiz o ufacık köyde bu bedeli ödeyecek zenginlikte bir tüccar bulabileceğimizi sanmıyorum. O koruyucu tılsımı şimdilik kendi boynuna tak istersen. Ve o uğursuz gürz... Ona daha yakından bak, üzerinde parlayan soluk yeşil renkli kabartma rünleri okuyabiliyor musun? Silahın dikenli yüzeyindeki dizayn detaylarına ağzının sulandığını biliyorum Yabancı, fakat ne yazık ki şimdilik onu dizginleyecek güce sahip olmadığını söylemek zorundayım sana. Söz geçiremeyeceğin bir gücü yanında taşımak da kimi zaman felaket getirebilir başına.

Toparlandıysan dönüş yoluna çıkabiliriz artık. Yalnız ilk önce dünkü savaşta çağırdığın şu Demon Warrior'ı geldiği cehennem deliğine geri göndermeni rica ediyorum senden. Wraith ordusuyla çarpışırken bize fazlasıyla faydası dokundu, kabul ediyorum. Fakat uçan kuşa bile sövmesi yavaş yavaş sinirime dokunmaya başladı. Görevini çoktan tamamlamadı mı sence de?

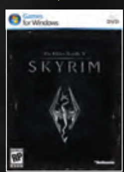
Mutlaka bir yardımcıya ihtiyaç duyuyorsan bir sonraki sefer bir paralı asker kiralayabiliriz, olmaz mı? Bazı zamanlar iyiliğinin dokunduğu insanlar da karşılık beklemeksizin takılabilirler peşine. Yol arkadaşları iyidir, fakat hepsi bana benzemez.

KAFADAKİ KOVA VE HÜZÜNLÜ BİR VEDA

Evet, yoldaşların bazen pek de zeki davranmıyorlar. Bu gerçeği neden garipsiyorsun Yabancı? Senin dünyan gediksiz bir zekâ ve kusursuz bir mantık üzerinde kurulu olduğu için mi? Öyle mi sahiden? Dön bir bak toplumuna. Herkesin gerçekten haklı olduğu bir dünyada bu kadar haksızlığın kol gezebilmesindeki mantığı açıkla bana. İnsanoğlunu kurulu her sistemde açık aramaya meylettiren "bug" kadar fenasını arasan bulabilir misin koskoca Tamriel kıtasında?

Hayır Yabancı, dünyalarımız arasında çok büyük farklar yok aslında. Sizi yöneten Kont'lar da en az bizimkiler kadar zalim. Başına kova geçirip varını yoğunu çaldığın Skyrim tüccarının ahmaklığına katıla katıla gülüyorsun ama hiç kendi kafanı yokladın mı sen? Evinde kullandığın enerjinin faturasını öderken bir başkasının kaçak kullanım bedelini üstlenen sen değil misin? Haydutların yükünü dürüst köylülerin taşıdığı, Alduin'den bile daha acımasız bu sistem hangi zekâ üzerine kurulmuş, söyle bana?

The Elder Scrolls V: Skyrim



>

The Witcher 2



>

Dragon Age II



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bkz: "İki Parşömen Arasındaki 10 Fark" kutucuğu
- ✖ Yol arkadaşlarımız bazen IQ sektesine uğrayabiliyor
- ✖ Bug sıkıntısı esaslı bir yama gerektiriyor

Böylesine temel çelişkiler benim dünyamda yaşansaydı aramızdaki portal bir daha açılmamak üzere yerle bir olurdu. Oysa şu anda bile büyücüler, dünyalarımız arasında görsel ve mantıksal açıdan daha sağlam bir bağlantı sağlayacak geçit kapıları üzerinde çalışıyorlar. Bir dahaki sefere bunlardan birini kullanabilirsin belki de, kim bilir?

Ancak burada yollarımız ayrılıyor Yabancı. Vatanımda geçirdiğin soluksuz haftalar boyunca bitirdiğin yüzlerce görevin ve hayatına son verdiğin binlerce düşmanın ardından benim için bir yabancı değilsin artık. Sen başından beri bu topraklara aittin. Toplayıp özüne kattığın ejderha ruhları başından beri sana aitti. Tamriel'in kaderi başından beri senin ellerindeydi. Git ve kaderini yaşa, Ejderdoğan. Bir sonraki sefere kadar, elveda.


Windhelm tahtında oturan asilerin lideri Ulfric Stormcloak'a katılacak mısınız?



→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Bethesda Game Studios → **Dağıtım:** Bethesda Softworks / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 125TL
→ **Dijital İndirme:** 60$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 17+ → **Dahası İçin:** www.uesp.net/wiki/Skyrim:Skyrim

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

İşi gücü BIRahKiiN!

9,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

CALL OF DUTY MW3

CALL OF DUTY BUNU HEP YAPIYOR -BURAK AKMENEK

Herhangi bir Call of Duty oyununu hepimizin merakla beklemesinin asıl sebebi ne oyunun konusu ne de çok oyunculu moddaki yenilikler. Hepimiz oyunun akışındaki o yüksek temponun hastasıyız. Durmadan akan, zaman zaman düşse de genelde en tepe noktasına bir dokunup inen bu adrenalin pompasına kendimizi bağlıyoruz. O yüzden de oyunu hep ilk oturuşta bitiriyoruz. Aslında sıradan bir macera filminin senaryosuna sahip olsa da bu enfes anlatıma bayılıyoruz. Oyunu her bitirdiğimizde sonu nasıl olursa olsun bize yetmiyor. 5-6 saatte biten değil 10-15 saat süren bir oyun istiyoruz. Elimizde olsa onu da tek oturuşta bitireceğimizi bilen Infinity Ward ve Sledgehammer Games herhalde bu yüzden oyunun tek kişilik modunu bu kadar uzun tutmuyor. Muhtemelen, meraklılarının *Skyrim*'e yaptığı gibi, yemeği başında yer, insanlıktan çıkmadıkça tuvalete falan da kalkmazdık. Gerçi çok oyunculu modunda da kendimizi kaybediyoruz ama en azından orada bir hikâye olmadığı için arada bir gerçek dünyaya dönmek daha kolay oluyor.

DÜNYA SAVAŞI

Oyunun başında ismini WW3 (3. Dünya Savaşı'nın kısaltması) olarak gösterip ilk W harfini ters çevirerek MWF 3'e döndürmesi zaten ilk kareden nasıl bir çılgınlıkla karşı karşıya olduğumuz konusundan yeterli fikri veriyor. Özellikle Price'ın özlediğimiz sesini duymak gerçekten de çok iyi geliyor. Price resmen eski bir dost gibi karşılıyor bizi. Ondan sonrası, hızlı trenin ilk kompartımanında yolculuk etmekten farksız, inanılmaz bir tempo. New York, Paris, Rusya Devlet Başkanı'nın uçağı, Afrika falan derken karşımıza serilen görsel şölenin haddi hesabı yok. Önceki oyunların baş kötüsü Makarov tabii ki burada da en büyük düşmanımız. Makarov bozuyor biz toparlıyoruz, sonra biz Makarov'un tekerine çomak sokuyoruz. Derken Makarov o çubuğu kafamızda kırıyor. Üçüncü Dünya Savaşı'nı başlatan bu baş belasına karşı kâh Amerikan Delta Gücü, kâh İngiliz SAS ya da Rus Gizli Servisi yerine geçerek savaşıyoruz. Arada ekibe eski Spetznaz üyesi Yuri katılıyor. Herkesin Makarov'la göreceği bir hesap var. Ama bunları anlatmak yerine senaryonun yine sürprizlerle dolu olduğunu söyleyip geçmekte fayda var.

Oyun mekân çeşitliliği konusunda sınır tanımıyor. Dağ, şehir içi, sualtı derken her yerde savaşıyoruz. Özellikle New York Limanı'ndaki harekât kesinlikle unutulmaz CoD sahnelerinden birisi olmuş. Keşke bir önceki oyunda da suyla haşır neşir olduğumuz bölümler bu kadar iyi olabilseymiş. Londra deseniz, bir başka şaheser. Özetle, şu seri ortaya çıktığından beri yaptığı en iyi şeyi tekrarlıyor ve hikâyeyi gerçekten de çok iyi aktarıyor. Tek kişilik senaryoyu nefes almadan bitirip son sahnede öyle bir rahatlıyorsunuz ki sizin de Price gibi keyif yapasınız geliyor. Yüzbaşı Price artık bu serinin vazgeçilmez karakteri olduğundan herhalde son sahnede hâlâ ortalıkta olduğunu söylemem spoiler sayılmaz. Keyif demişken, oyunu "regular" yani ortalama zorluk seviyesinde oynarsanız tecrübeli bir FPS oyuncusu olarak keyif alabilirsiniz. Fakat daha üstünde oldukça zorlanıyorsunuz. Çünkü düşmanlar tek mermide ölmüyorlar ve buna karşın yediğiniz mermilerin size verdiği zarar artıyor.

BİTTİ Mİ, HAYIR, YENİ BAŞLIYOR

Tek kişilik senaryoyu bitirip benim gibi oyunun yapımında emeği geçenlerin listesini sonuna kadar izlerseniz (ki bu incelemeyi hazırlayacak olmasam hayatta izlemezdim, o kadar uzundu ki arada gidip kahve yapıp geldim) Special Ops görevlerine yönlendirileceksiniz. Special Ops aslında MW3'ü özel kılan şeylerden birisi olmuş. Çünkü oyunu resmen uzatıyor. Özellikle ana senaryonun tadı damağında kalanlar için bir çeşit nimet çünkü burada oynadıkça seviye seviye açılan bir sürü görev silsilesi sizi bekliyor. Üstelik bu görevler ana senaryoyu tamamlıyor. Mesela oyunda Rusya başkanını savunurken burada saldıran tarafı oynayabiliyorsunuz. Bununla da bitmiyor. Artık bu görevlerin neredeyse tamamına tek başınıza çıkabilirsiniz. Tamam, Spec Ops sesli bağlantıyla iki kişi oynanacak bir bölümdür ama illa ki birilerini bulamayan oyuncular çıkacağı da düşünülerek otomatik eşleşme seçeneği de eklenmiş. Burada yeni gelen survival modu benim en çok sevdiğim mod oldu. Survival'da üstünüze akan düşman dalgalarına karşı sonsuza dek direnmeye çalışıyorsunuz. Özellikle yanınıza tanıdık birisini alıp oynarsanız çok keyifli oluyor.

> **EN GÜZEL YERİ**
>
> Her oyunun en güzel yeri sonudur diye düşünebilirsiniz ama aslında berbat bitirilen ya da yarım kaldığı hissini üzerinizden bir türlü atamadığınız bir sürü oyun sayabilirim size. Oysa bu oyun o kadar güzel bitiyor ki resmen son sahnedeki karakterin yaşadığı hissiyatı siz de iliklerinize kadar hissediyorsunuz.

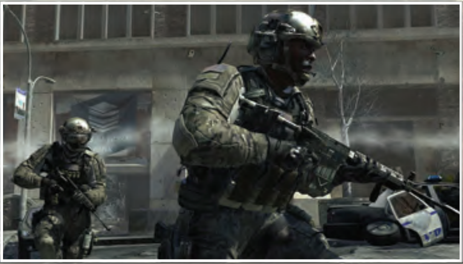
Spec Ops'ta da bölümleri geçtikçe tecrübe puanı kazanıp seviye atlayabiliyor ve bu sayede yeni silahlara kavuşabiliyorsunuz. Üstelik bölümleri bitirdikçe haritanın çeşitli yerlerinde silah ve cephane alabileceğiniz ya da farklı destek birimleri çağırabileceğiniz sandıklar açılıyor. Üstünüze gelen düşman dalgasını indirir indirmez bu sandıklara koşup kendinizi donatmalısınız. Özellikle görevlerde son düşmanı bu sandıkların çıkacağı noktaya yakın durarak öldürmek size zaman avantajı sağlayacaktır. Açıkçası Spec Ops'un survival görevleri ancak haritayı adam gibi belleğinize kazıyıp her akını neyle bitirebileceğinizi ezberledikçe sizi rekora koşturacaktır. Bu yüzden bu haritaları tekrar tekrar oynama olasılığınız çok yüksek. Zaten görevlerin hepsi bağımlılık yapabilecek kadar iyi. Mesela Spec Ops'ta benim gibi ilk göreve takılırsanız zamanın nasıl geçtiğini anlayamazsınız bile (rekorum bu yazıyı yazarken 21.7 saniye, bakalım sizler ne yapacaksınız).

Haydi ilk görevle ilgili ipucunu da vereyim. Tüfek yerine tabanca kullanın. Eğer parkur boyunca tek mermide hedefleri almayı başarabilirseniz son hedefe ikinci tabancadaki son mermi kalıyor. Böylece tekrar şarjör doldurmadan tüm parkuru bitirebilirsiniz. Üstelik daha hızlı koşarsınız. Gerisi sizin yeteneğinize kalmış.

Eğer oynayabilecek birilerini bulamazsanız Spec >>










DANGER



NAT nasıl açılır?

Spec Ops oynamak istiyorsunuz ama oyun size NAT kapalı diyor. Güvenlik duvarından bunu açarsanız oyunda bağlantı problemi ve benzeri sorunları yaşamayacaksınız. Bunun için şu adımları izlemelisiniz:

1. Masaüstündeki CoD4 kısayoluna sağ tıklayın.
2. Özellikler (Properties) menüsünü açın.
3. Hedef satırında şunu göreceksiniz: "C:\Program Files\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe". Tabii ki siz oyunu başka bir dizine kurmuşsanız burada o dizinin adı olacaktır.
4. Bu satırın sonuna +set net_port komutunu ekleyin. Yani oyun sizde de yukarıdaki gibiyse yeni hali şöyle görünmelidir: "C:\Program Files\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\iw3mp.exe" +set net_port 28960
5. OK butonuna basın. Ta daa!

>> Ops için sistem size birisini buluyor demiştim ama bu görevleri konuşmadan oynamak olmaz. Hele otomatik eşleşmede daha önceden görevleri tek başına oynamamış birilerine denk gelirseniz hiç zaman kaybetmeyin, denemeyin bile yani. Kendi rekorunuzu kırmak için her göreve defalarca yüklendiğinizden bu kısım sizi tam bir hırs makinesine çeviriyor. Beraber oynarken de herkesin performansına göre puanlaması yapılıyor. Bu yüzden oyuncular arasında bir yarış hissi yaratıp aslında bir operasyon gibi yürümesi gereken bölümler bence baltalanmış. Ama olsun, en yüksek puanı aldıkça hiç sesimi çıkarmadan doludizgin oynamaya devam ettim. Demek ki yapımcılar burada da bizim zayıf yönümüzü bulmuş.

Bu kadar görev olunca, her nabza göre şerbet bulmak da kolay oluyor. Mesela çılgın çatışmalara girmek isterseniz Juggernaut zırhı sizi bekliyor. Yok sessiz sakin iş yaparım derseniz onun için de uygun bir görev bulacaksınız, merak etmeyin. Kısaca, Spec Ops yine dört dörtlük olmuş. Zaten onsuz bir MWF3 kesinlikle eksik kalırdı. En uzun görevi 10 dakikada bitirilebileceğinizi de buraya ekleyeyim. İşin sırrı biraz da burada zaten, Spec Ops bölümlerinde hız ve heyecan duygusunu küçük paketler halinde alıyoruz, bu yüzden de bağlanıp kalıyoruz, dudaklar tuzdan şişene kadar çekirdek çıtlatmak gibi bir şey. Yalnız iyi bağlantıya sahip bir host bulmanız gerekiyor. Aksi takdirde lagden oynayamadığınız o an geldiğinde çok acı çekeceksiniz. Ayrıca görevlerin başlama süresi biraz uzayabiliyor ki bu da can sıkıyor. Ha bir de Spec Ops'ta açtığınız özellikler ve aldığınız seviyeler bu bölüme has. *Battlefield 3* gibi çok oyunculu kısmı etkilemiyor.

HIZLI VE ACIMASIZ

Oyunun çok oyunculu kısmı hiç değişmemiş desek yeridir. Maçlar yine çok hızlı ve yine dar haritalarda yoğunlaşan çatışmalara giriyoruz. Tabii ki burada oynadığımız oyunda seçtiğimiz moda göre tempo yükseliyor veya düşüyor. Ama sonuçta her mermi arpacığın baktığı yere gidiyor. Ayrıca bağımlılık yapan seviye sistemi daha da cilalanmış ve oyuncuyu çok tatmin edici bir biçimde ödüllendiriyor. O kadar çabalayıp topladığımız puanlar yerini buluyor. Artık seviye atladıkça yalnızca yeni silahları açmıyorsunuz. Aynı silahlarla oynadıkça onların ek parçalarını da açıyorsunuz. Yani her silah için de seviye alıyorsunuz. Böylelikle aslında oyundaki her silahı oyun tarzınıza göre "en iyi silah" haline getirebiliyorsunuz. Tamam, elbette her silahın kendine has avantaj ve dezavantajları var ama önemli olan sizin hangisini en yüksek verimle kullanabildiğiniz öyle değil mi? Oyundaki perk'ler elden geçirilip daha uygun bir hale getirilmiş. Eskiden herkes aynı perk'e yüklenirdi. Ama artık "onu da deneyeyim, bunu da deneyeyim" diye sardırıp deneysel işlere girişebiliyorsunuz (bu yüzden neredeyse her maç sonunda en çok sınıf değiştiren oyuncu unvanını ben alıyorum).

Kill streak'ler üzerinde tekrar çalışılmış ve gerçekten de olması gereken hale getirilmiş. Eski oyundaki gibi strike paketlerini açabiliyorsunuz ve öldüğünüzde burada biriktirdikleriniz gidiyor ama aynı şey support paketleri için geçerli değil. Bunlar oyun boyunca ölseniz de birikiyor ve dilediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz. Böylelikle herkes streak'leri kullanabiliyor. Support paketleri saldırı değil de daha çok destek streak'lerini açıyor. Böylelikle çok fazla frag yapamayan oyuncular da bir şekilde takımlarına destekte bulunabiliyorlar. Turnuvalara katılan klanlar için maçlarda takıma ince ayar çekilmesi konusunda bu kısma dikkat etmek gerekecektir. Bunun yanı sıra kill streak'lerin bir takım tarafından koordineli olarak kullanılması karşı tarafı ciddi anlamda ezen sonuçlar yaratabiliyor. Ben takımımın üstüne 4 füze, 2 helikopter sortisi ve 1 bombalamayı arka arkaya yediğimi bilirim.

Oyuna eklenen en eğlenceli mod ise Kill Confirmed olmuş. Bu mod şöyle işliyor: Karşı takımdakini vuruyorsunuz ve öldüğü yerde büyükçe bir künye beliriyor. Siz gidip dokunarak bu künyeyi almalısınız. Aksi takdirde frag size yazılıyor ama sayılmıyor. Eğer siz alana kadar karşı takımın bir oyuncusu gidip künyeye dokunursa bu defa künye kayboluyor ve sizin frag de iptal oluyor. Kill Confirmed yalnızca



Evet, önce pek bir nazik yerinden vuruyorum. Sonra namluyu yukarıya doğru çıkaracağım.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yüksek oyun temposunu hiç düşürmeden oyuncuyu kendine bağlamayı başarıyor ✔ Atmosferi, ses efektleri, hikâye anlatımıyla bir numara
✖ Kendini tekrarlayan formül ✖ Eskiyen oyun motoru ve grafikler
✖ Elite'in hâlâ doğru düzgün çalışmaması

Team Deathmatch değil daha birçok modun içerisine uyarlanabiliyor ve o moda kesinlikle çok büyük bir eğlence katıyor. Mesela bazen savaş alanının bir yerinde darboğaz oluyor ve orada üst üste bir sürü künye birikiyor. İşte o zaman sanki Boğaz'ın derin sularına dalarmış gibi bu künye yığının içerisine dalıp skor yapmaya çalışan bir sürü oyuncu görebiliyorsunuz. Tabii bu dalış intihar oluyor. Dolayısıyla bu künyeleri yem olarak da kullanabiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken düşmanı vurup yatmak. Böylelikle ava gelenleri avlayabilir, bir sürü künyeyi toparlayabilirsiniz. Oyunun ilk zamanında hile bakımından bolca örnek bulabiliyordunuz. Fakat bunlar banlanınca oyun biraz kendini toparladı. Gene de hâlâ ortamın keyfini bozan tiplere rastlamak mümkün. Maçın başında Nuke atıp ardından wallhack yapanlara karşı tek şansınız bu oyuncuları raporlamak ve oyundan çıkmak. Bunun yanı sıra sunuculardan kaynaklanan lag problemleri var. Oyun zaman zaman donuyor. Hâlâ oyuna girmek için bir dakika kadar beklemek gerekiyor.

On altı haritanın hepsi de farklı taktikler geliştirilebilecek, iyi tasarlanmış haritalar. Ayrıca MWF'in en büyük özelliği olan istatistik sayfaları size her zamanki gibi en iyi verileri gösteriyor. Şu sayfaları yazarken Call of Duty'nin merakla beklenen Elite portalı ise maalesef yayına tam olarak geçmiş değildi. O yüzden Elite izlenimlerimi yazamıyorum. *BF3*'ün Battlelog'unu özellikle sosyalleşme bakımından ezip geçeceğini tahmin ettiğim siteyi beklemeye devam edeceğiz.

HEPİMİZ COD'CUYUZ

Callofduty.com adresine şöyle bir bakıyorum da CoD 1, 2, 3, 4: MWF, World at War, MFW2, Black Ops ve şimdi de MFW3 herhalde benim oyunculuk hayatım boyunca *Quake* ve *CS* ile birlikte en çok zamanımı gömdüğüm oyunlardır. Zaman içerisinde bazı oyuncular MWF serisine devam etti, bazıları World at War ve Black Ops'u daha çok sevdi. Ama sonuçta hepimiz farklı da olsa bir CoD oyunu oynadık. Serinin genel gidişatına bakıyorum da, bundan önceki her oyunda her oyunda ciddi bir yenilik ve farklılık getiren Activision'ın bu defa kendini çok iyi tekrarlamak ve mevcut formülü cilalamaktan başka bir şey yapmadığını görüyorum. Peki bu bir zayıflık mıdır? Asla! MWF3 çok iyi bir oyun, hatta kendi alanında rakipsiz. Fakat tek kişilik senaryoda hikâyeyi ilerletmek ve çok kişilik modu bir pinçik zenginleştirmek dışında bir şey getirmiyor. Oysa biz her oyunda bomba bir yenilik görmeye alışmıştık. Bu defa o yenilik Elite olacaktı ama patladı. Oyuncular tarafında bu durum büyük bir fırtına koparmadı ama eminim ki Activision'ın yönetim katında bazı kafalar uçmuştur veya uçmak üzeredir. Emin olduğum bir diğer şey de önceki CoD'ları oynayan herkesin bu oyunu da alıp arşivindeki nadide yerine koyacağı ve serinin bir sonraki oyununa kadar DLC'lerine para vereceği. Çünkü Call of Duty: Modern Warfare 3, bu devasa seride kendine çok iyi bir yer tutan ve eski oyunları aratmayan bir FPS olmuş.

Akimbo alıp koşuşturanlardan nefret edeceksiniz. Ama sizin elinize geçtiğinde de sizden nefret edecekler.



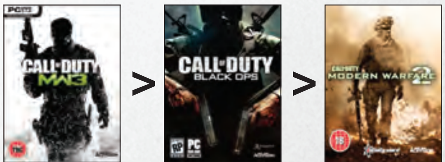


Silahlar da seviye atlıyor. Bu yüzden Scar'ı elimden bırakamadım hâlâ.

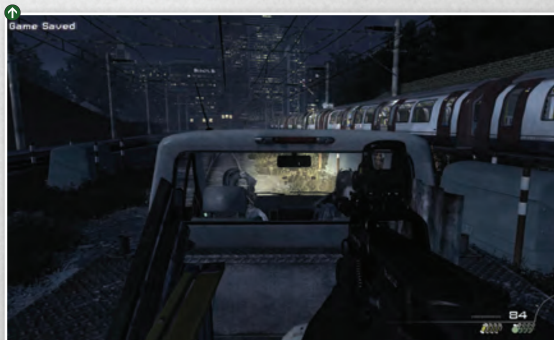
Ahmet mi Çakar, Hande mi Yener?

MW3 ve BF3'ü karşılaştırmak domatesle muzu karşılaştırmaya benziyor aslında; her ikisi de ısırılarak yenir demek dışında bir benzerlikten söz etmek zor. Battlefield 3 çok daha gerçekçi bir oyunken Modern Warfare 3 tam arcade tadında. Eğer inanmıyorsanız BF3'te zıplayarak savaşmayı deneyin bakalım, neler oluyor... BF3'te kurmanız gereken taktikler kesinlikle oradaki sınıflara dayanırken burada öyle bir zorunluluk yok. BF3 tam bir takım oyunu. Oysa MW3'te takımı tek başınıza yüklenebilirsiniz. BF3 devasa ve aşamalı haritalara sahip. MWF 3'te haritalar küçük ve her şey orada olup bitiyor. BF3'ün çok oyunculu modunda savaş araçları var, MW3'te araçlar savaş gereçleriyle sınırlı ve kısa süreliğine idare edilebiliyor. BF3'te mermiler bir eğimle hedefe giderken MW3'te mermiler direkt nişangaha gidiyor. BF3'te binalar yıkılabiliyor, MW3'te yıkılmıyor. Daha sayılabilecek bir yığın fark var. Çünkü bir oyun doğası gereği çok büyük ölçekli, uzun süren savaşlara odaklanırken öteki dar alanlarda geçen ve çabuk sonuçlanan savaşlara odaklanıyor. O yüzden iki oyun arasında düşmanı yok etmek dışında ortak bir nokta aramayın, boşu boşuna "hangisi daha iyi" tartışmasına girmeyin. Birinin ötekinden üstün olduğu söylemek pek bir şey ifade etmiyor. Hangisini daha eğlenceli buluyorsanız onu oynayın, esas olan eğlenmek değil mi sonuçta?

Modern Warfare 3 > Black Ops > Modern Warfare 2



Her CoD oyununun vazgeçilmez bölümü araçla takip sahnesidir. Ama hiç kamyonla bir metro vagonunu takip edeceğim aklıma gelmezdi.





→ **Tür:** FPS
→ **Yapım:** Infinity Ward
→ **Dağıtım:** Activision
→ **Sistem:** Yüksek
→ **Kutulu Fiyatı:** 159.99 TL
→ **Dijital İndirme:** Steam (69.99$)
→ **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** www.callofduty.com

Hazır yatmışken Price'ın ekipmanına yakından bakalım.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bir sonraki CoD'a kadar son kararımız MW3.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PC PS3 360



KRALIN GERİ DÖNÜŞÜ VE KUZEYDEKİ SAVAŞA DAİR...

-CAN ARABACI

Günlüğüm. Beklenmeyen Yolculuğum. Gittim ve Geldim. Ve Sonra Olanlar.
Beş Hobbit'in Maceraları. Bilbo Baggins'in kendi gözlemlerinden ve arkadaşlarının anlattıklarından derlediği Muhteşem Yüzük'ün Öyküsü. Yüzük Savaşı'nda Neler Yaptık?

ÖNSÖZ:
Şimdi okuyacağınız bölüm, Bilbo Baggins tarafından kaleme alınan Kırmızı Kitap'a ait, ancak zaman içinde yitip gitmiş bir hikâyeyi içermektedir. Yıllar sonra, bir grup hobbit tarafından Samwise Gamgee'nin kişisel notları arasında bulunan bu "Ve Kuzeydeki Savaş'a Dair" bölümü, Kırmızı Kitap'ın Minas Tirith'te bulunan sonraki kopyalarına eklenmiştir.

Yüzük Kardeşliği, Orta Dünya'nın kaderini şekillendirecek büyük yolculuğa hazırlanırken, geride bıraktıkları diyarlarda oluşacak çeşitli tehlikeleri savuşturacak başka kahramanlara da ihtiyaç vardı. Bu kahramanlardan üçü, ki isimleri Yüzük Kardeşliği'nin fedâkâr dokuz isminin yanında anılmayı hak ediyor, Rivendell'li elf Andriel, Dúnedain kolcularından Eradan ve Erebor'un şampiyonu cüce Farin'di. Onların yolculukları Yüzük Kardeşliği'nkinden farklı yöne sapsa da, Yüzük Savaşı'nın kazanılmasında eşit rol oynamıştı.

Rivendell'li Andriel, bizzat efendi Elrond Yarımelf tarafından eğitilen bir İlimefendisi'ydi. Elflere has birçok efsuna hakim olan Andriel, Kuzey'deki zorlu yolculuk boyunca bu güçlerini sayısız defa sergilemiş ve yoldaşları Eradan ile Farin'in yine sayısız defa hayatını kurtarmıştır. Dostlarının hayatını kurtarırken, birçok ork, goblin ve türevleri de onun güçlü saldırılarına yenik düşmüş, bu yolda telef olmuşlardır. Bilbo'nun anlattığı hikâyelerde Elf efsunlarının yanında bileğinin de hayli güçlü olduğu ve şiire karşı gizli bir tutkusu olduğundan bahsedilir.

Dúnedain Eradan, damarlarında akan kralların kanını ve Númenor mirasını hakkıyla taşıyan bir Kolcu'ydu. Neredeyse her türlü silahı kullanmada büyük ustalığı olduğu söylenir. Hatta onu savaşırken gören Elladan ve Elrohir'in onun çift kılıç kullanmadaki becerisini övdükleri kadar, ok ve yay ile olan ölümcül nişancılığından da bahsettikleri rivayet edilir. Genelde düşmanlarıyla göğüs göğüse çarpışmayı tercih etse de, gölgelere karışma ve rakibini gizlice avlanma konusunda da haklı bir efsane olmuştur.

Kırmızı Kitap

Kırmızı Kitap, olayı bizzat yaşamış iki karakterin gözünden The Hobbit ve The Lord of the Rings'in anlatıldığı deri bir kitaptır. "Gittim ve Geldim" Bilbo Baggins'in anılarını içerirken, "Yüzüklerin Efendisi'nin Devrilişi" kitabı Bilbo'dan devralan Frodo'nun Yüzük Savaşı'nda olanları aktardığı anılardan oluşur. Kırmızı Kitap, Frodo Gri Limanlardan yelken açmak üzereyken Samwise Gamgee'ye bırakılmış, ondan sonra da birçok kopyası hazırlanmıştır. Yüzüklerin Efendisi'nin büyük bir hayranı olarak, ben de bu incelemeyi Kırmızı Kitap'ın kayıp bölümlerinden biriymiş gibi kurgulamaya çalıştım.



"Abi senin için kırık-çıkıkçı demişlerdi de, hiç böyle hayal etmemiştim." "Rahat dur!"



Frodo neden kartallara binip yüzüğü Mordor'a taşımıyor diye sormuştunuz, değil mi? İşte bu yüzden.

Kuzeydeki Savaş

Uzun zamandır şöyle adam gibi bir Yüzüklerin Efendisi oyunu görmediğimden olsa gerek, co-op desteği ve Tolkien'in yarattığı evrene olan sadakatiyle gönlümde uzun zamandır hiçbir Orta Dünya oyununun kapamadığı bir köşeyi kaptı War in the North. Bolca bug'ı, bolca dengesizliği, bolca sorunu var ama Orta Dünya atmosferini öyle bir solutuyor ki insana, eğer ki Yüzüklerin Efendisi hayatınızda benimkinde olduğu gibi önemli bir yer tutuyorsa unutuveriyorsunuz bütün o sorunlarını bir anda. Yakın dövüş ağırlıklı karakterlerin diğerlerine göre daha hızlı seviye atlaması mıymış, kayıt sisteminin zaman zaman saç baş yoldurması mı, buglı görevleri mi, hiç önemli değil. Yüzüklerin Efendisi ruhuna sonuna kadar sadık olmasıyla ve hatta şu herkesin sorduğu meşhur "Ya madem öyle kolayca Mordor'a yürünmüyor, Frodo'yu bir kartala bindirip yollasalarmış o zaman canım!" sorusuna verdiği cevabıyla oynanmayı hak ediyor doğrusu. 10 yıl öncesinin aksiyon oyunları Two Towers ve Return of the King'den aldığımız keyfi tekrar yaşatması bile bence yeterli bir sebep ki oynadıkça bundan da fazlasını bulacaksınız WitN'de.

Ayna Ayna...

Oyuna sabit karakterlerle başlıyor olsanız da, benim tesadüfen farkettiğim üzere aslında karakterinizin görünüşünü az biraz değiştirebiliyorsunuz. Bir Skyrim genişliğinde kişiselleştirme yelpazesi beklemeyin tabii, ancak yine de seçenekler hiç fena değil hani. Oyunda ayna bulduğunuz her yerde görüntünüz üzerinde oynayabilirsiniz.

Son olarak cüce Farin. Eradan silahını kullanmakta becerikli olabilir, ancak cüceler söz konusu olunca çok azı onların dayanıklılığına ve inatçılığına kafa tutabilir. Farin de bir istisna değildi. Sıkça Erebor'un Şampiyonu olarak anılan cüce, bir taş kadar sert, adeta bir mithril kadar da dayanıklıydı. Rakibinin yüreğine korku salarken dostlarının ruhunu canlandıran savaş naraları atmasıyla ünlüydü aynı zamanda. Madencilik konusundaki hünerleri ve yaptığı kazılar da en az savaş yetenekleri kadar ünlüydü.

LÜTFEN TROLL'Ü BESLEMEYİN

İşte bu üç yolcu, üç kahraman, Bree'deki Sıçrayan Midilli Hanı'ndan başladılar maceralarına. Sıçrayan Midilli'de Kolcu Aragorn ile karşılaştıktan sonra ona yardım etme ve keşif amacıyla Fornost'a yola koyuldular.Ancak Fornost'ta durum beklediklerinden farklıydı. Çok sayıda ork ve goblin Fornost'a doluşmuştu. Ve Gwaihir'in halkından birisini, bir kartalı esir tutuyorlardı. Gwaihir'in halkı onurlu ve gururludur. Beleram adındaki bu kartal da türünün kalanından farklı değildi. Andriel, Eradan ve Farin onu serbest bırakınca, aynı kaderi paylaşan bu dördü arasında bir ittifak doğmuş oldu. Beleram, Kuzey'in üç yolcusuna Fornost'tan çıkmaları için yardım etti, Kuzey'in üç yolcusu da yüce kartala saygılarını dile getirdi.

Fornost'tan sonraki yol, Yüzük Savaşı'nın gölgede kalmış üç kahramanını kayıp Kolcuları aramak için Amon Gorthad höyüğüne götürdü. Lakin izledikleri kolay bir yol değildi. Karanlık Lord Sauron'un çok güvendiği iki adet Kara Númenor'lu hizmetkârından Agandaûr'un marifetiyle bir zamanların onurlu şekilde ölmüş kolcuları ayaklanmış, iyi halka iradeleri dışında saldırmaya zorlanmıştı. Dúnedain, elf ve cüce, höyükleri bu beladan kurtardıktan ve kolcuları huzura kavuşturduktan sonra yollarına devam ettiler. Yolları Elrond Yarımelf'in ikiz oğulları Elladan ve Elrohir ile kesiştiğinde, Agandaûr'un karanlık güçlerine karşı omuz omuza savaştılar ve galip geldiler. Onlarca ork ve gobline ek olarak bu sefer troller de Karanlık Lord'un hizmetkârları arasında gözükmeye başlamıştı.

Ve sonunda, yolculukları üçlüyü Rivendell'e getirdi. Orta Dünya'nın kaderini değiştirecek Büyük Konseyin toplanışının hemen ardından varmışlardı vadiye. Özgür halkları temsil eden ırklardan oluşan 9 kişilik Yüzük Kardeşliği kurulmuş, yola çıkmaya hazırlanıyordu. Dúnedain Eradan, Kardeşliğe katılmak için ısrar ettiyse de, Efendi Elrond onlara başka yerde ihtiyaç duyulduğu konusunda kararlıydı. Böylece, özgür halkların üç temsilcisi, üç Kuzey yolcusu Yüzük Taşıyıcısıyla birlikte değil, lakin onunkine yardımcı olacak macerada Belaram'ın yardımı ve Gwaihir'in de kutsamasıyla tekrar Agandaûr'un peşine düştüler. Bugün Yüzük Savaşı kazanıldıysa, bunda Yüzük Kardeşliği kadar Kuzey'deki savaşın kaderini değiştiren elf Andriel, Dûnedain Eradan ve Erebor Şampiyonu cüce Farin'in de katkısı vardır. İşte *"Ve Kuzeydeki Savaş'a Dair"*, tam olarak tüm hatlarıyla bu öyküyü anlatır.



Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Tolkien'in evrenine sadık kalması
- ✔ Co-op desteği
- ✔ Karakter geliştirme seçenekleri
- ✔ Eşya toplama çılgınlığı
- ✖ Oynanıştaki dengesizlikler
- ✖ Kayıt sistemi bazen saç baş yoldurabiliyor
- ✖ Gereğinden fazla troll var!



"Orta Dünya'yı Trollemek" serisinin bu bölümünde troll çekiçlerinin cüce kemikleri üzerindeki etkisini araştırıyoruz.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Snowblind Studios → **Dağıtım:** Warner Bros/Tiglon → **Sistem:** İdeal → **Fiyatı:** 90TL → **Dijital İndirme:** Steam (49.99$)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.warinthenorth.com

Son Karar

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Yüzüklerin Efendisi seviyor, hele bir de eşinizle dostunuzla co-op zevkine varmak istiyorsanız dikkat: Oynamayanı Nazgûller kapıyormuş.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



UKALA DÜMBELEĞİ, ÇOK BİLİYORSUN İŞİNİ -B. EMRE ÜLGEN

HOPPALAR, ZİRZOPLAR, set sepet diyenler, içip içip tulumbacılar gibi naralar atanlar, havalı kahkahalar, şiddetli kıskançlıklar, olmadık rezaletler, işitilmemiş dedikodular, süzülen gözler ve bükülen dudaklarla dolu bir 4. yaş günü partisi sonrasında, bir macera oyununu oynayıp yazabilecek ruh dinliğini kendimde bulacağımı sanmıyordum. Tabii macera oyunu deyince aklıma –benim partideki Kibar Feyzo halim gibi- ilk kertede edepli, sınırları belirli bir kalıp geldiğinden böyle düşünmüş olmalıyım. Halbuki *The Book of Unwritten Tales* alışıldık ölçülerin fersah fersah uzağında bir macera oyunu; şamatacı, kaotik, gürültülü, alaycı ve en mühim –ve macera oyunlarında çok nadir bulunan- özelliği ise başından sonuna değin hayat dolu.

GÖKTEN BİR ELMA DÜŞERSE ŞAYET

The Book of Unwritten Tales'i, 2009'da Almanca versiyonunun çıkışından beri takip ediyor fakat Almancamın *şokoladen pudingen* seviyesinde olması yüzünden, tecrübe edene kadar, oyunu fantastik bir evrende geçen sıradan bir macera sanıyordum. Oysa ki *The Book of Unwritten Tales*, güzelce anlatılmış sağlam bir fantastik hikâye olduğu kadar popüler kültür, fantastik edebiyat ve oyunlar üzerine bir taşlama da. Bu insafsız alaydan *Yıldız Savaşları*, *Yüzüklerin Efendisi*, *World of Warcraft*, *Magic the Gathering* derken nasibini almayan nerdeyse yok gibi.

Bir başkasıyla hunharca alay edildiğini izlemenin suçlu zevkine kapılıp (yine de kimseye ağzınızı ayıra ayıra gülmeyin, keser döner sap döner, gün gelir hesap döner sevgili okuyucu) yazıyı kaynatmadan oyunun hikâyesiyle başlayayım. *The Book of Unwritten Tales*, Yodavari bir gremlin olan Mortimer MacGuffin'in, günlüğüne İlahi Güç Tılsımı'nın yerini bulduğunu not ederken ork büyücü Munkus tarafından kaçırılmasıyla başlıyor. Son zamanlarda, -Gray Matter ve Black Mirror II'de şahit olduğumuz gibi- nedense geçmişteki durumun tam tersine, oyun içi grafiklerden çok daha sıradan gözüken bir ara videoyla anlatılıyor bu kısım. Alabildiğine cümbüşlü oyuna hiç yakışmayan bu sıradan girizgahı ve hemen peşinden, oyun boyunca kontrol edeceğimiz dört kahramandan (bu şapşallara ne kadar kahraman denebilirse artık) ilki olan orman elfi Ivo'yu yöneterek MacGuffin'i kurtarmaya çalıştığımız alıştırma bölümünü geçtikten sonra asıl eğlence başlıyor ve çok mühim bir mesajı içeren yüzüğü baş büyücüye vermek üzere, bir barda komilik yapan gnome Wilbur Weathervane görevlendiriliyor. *Yüzüklerin Efendisi*'nin kahramanı Frodo'ya yapılan bu bariz göndermeden bir süre sonra *Yıldız Savaşları*'ndaki Han Solo ve Chewy'nin parodisi olan Nate ve Critter sahneye giriyor. Zaten *The Book of Unwritten Tales*'in asıl başarısı, çoğu macera oyununda olduğu gibi hikâyesinde değil, kibirli Ivo, saftorik Wilbur, barzo Nate ve bön Critter karakterleri arasındaki canlı iletişim ve bu yolla gitgide seviyesi arttırılan alay dozunda.

Sadece bu delirmiş dörtlü değil, oyunda karşılaşacağınız tüm yan karakterler de, her anı dalga geçmeye odaklanmış yazım gücü sayesinde çok neşeli ve akılda kalıcılar. Bunlara örnek olarak diyet mana iksiri arayan metroseksüel bir paladin, ot içmeyi bırakmaya çalışan bir şaman, hafızası zayıflamış bir mumya ve çift başlı ve çift kişilikli bir devi sayabilirim. Öte yandan, *The Book of Unwritten Tales*, sadece dalga geçtiği oyunlara, filmlere, kitaplara dayanarak onlardan türetilmiş bir oyun değil. Diyaloglardaki, yorumlardaki detaylardan her ayrıntısı düşünülüp yazılmış fakat eğlenceyi bozmamak adına keşfetmesi oyuncuya bırakılmış bir dünya yaratıldığı anlaşılıyor.

Çılgıncasına absürt *The Book of Unwritten Tales*'in bulmacaları ise oyundan beklenmeyecek kadar mantıklı. Birkaçı dışında tüm bulmacaların içgüdüsel denecek düzeyde açık çözümleri olmasına ve işe yaramayacak nesnelerin bir-iki tıklamadan sonra etkisiz hale

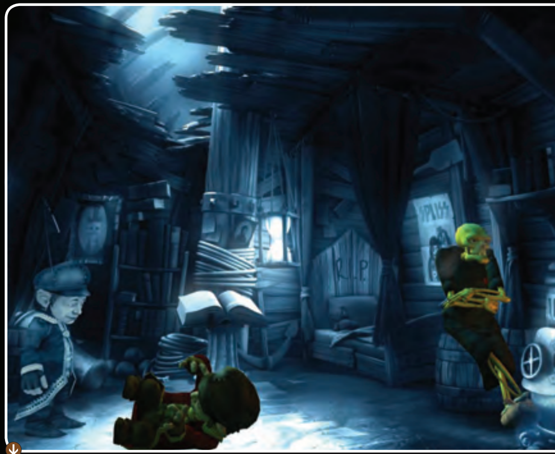
EN GÜZEL YERİ

Başından sonuna kaynaya kaynaya gülerek oynadığım The Book of Unwritten Tales'in kendimi tutamayarak kahkaha attığım anları çok fazla. İlk aklıma gelenlerden, maymun bir server tarafından yürütülen online rol yapma oyununu (tabii onlar halihazırda fantastik bir dünyada yaşadıklarından oyunda memur, bankacı filan olup vergi ödüyorlar), bir zombiye aşk mektubu döşendiğimiz kısmı ve kendi miğferimizle kavgaya tutuştuğumuz sahneyi sayabilirim.


Oyundaki tek sağduyulu -ve sıkıcı- karakter: Ivo



Bir RYO klasiği olarak; üçkâğıtçı tüccar tipi.



Discworld esintili Ölüm karakteri; "aptal olma, macera oyunlarında kimse ölmez" diyor.

gelerek olası çözümleri azaltmasına rağmen *The Book of Unwritten Tales*'in kolay bir oyun olduğunu söyleyemeyeceğim. Zira son zamanlardaki nefretlik fragmanvari 1 saatlik macera oyunlarının aksine kelli felli 15-20 saatlik bir oyun elimizdeki. Dolayısıyla, amaçsızlıkta rol yapma oyunlarındaki görevlere de selam çakmayı ihmal etmeyen bulmacaların sayısı çok çok fazla (sihirli bir kılıcı dövebilmek için *level* 98 bir nalbant olmanız, bunun için de 98 tane bakır çanak yapmanızı gerekiyor bir tanesinde). Daha önce de dediğim gibi oyunun hikâyesi çok sürprizli, şok edici, deha ürünü filan değil fakat akıl almaz talihsizliklerle, oyuna yakışır komiklikte uzatmalarla geçiyor oyun. Fakat bu saçma uzatmalar o kadar keyifli ve yol boyunca karşılaşacağınız karakterler o kadar canlı ki öykünün gidişatından bambaşka bir yerde oyalandığınızı umursayacağınızı sanmıyorum (misal koca bir bölüm, oyun boyunca kullanmayacağınız fakat savaşçı gibi görünmek için sahip olmanız gereken bir miğfer-kılıç-kalkan setini bulmakla geçiyor, üstelik miğfer kafanızı kırmak istiyor, kalkan savaşamayacak kadar diplomatik, kılıç

The Curse of Monkey Island



>

The Book of Unwritten Tales



>

The Next Big Thing



ise vara yoğa saldırıyor). Nesneleri kullanacağınız bulmacalar dışında, lafı doğru yoldan dolandırmanız gereken diyalog bulmacaları, yeteneklerine göre farklı karakterleri seçmeniz gereken bölümleri ve oyunun terelelli havasına yansıtanmini oyunları da atlatmanız lazım. Bunlara örnek olarak çorba gibi adım adım yapıp karıştırdığınız iksir yapma bölümünü, bir zombiye en şairane (!) cümleleri seçerek yazdığımız aşk mektubunu (sonunu "mucuk mucuk, Maximillian" diye imzalıyoruz artık düşünün) ve dans oyunlarındaki gibi tuşlara zamanında basarak Nate'i şıkır şıkır oynattığımız bölümü sayabilirim (yağmur dansı yapıyoruz bu arada, yağmur yağacak da düşen şimşekle Frankenstein canlanacak – akıllara bak akıllara).

Oyunun teknik özellikleriyse kan kusup kızıl şerbeti içtim demeye alışmış, cefakâr macera oyuncularını şaşırtacak düzgünlükte. Evvela çeviri oyunların çoğunda çuvallayan seslendirmelerin, tercümenin de doğru dürüst yapılması sayesinde (Almancasını bildiğimden değil fakat "*all your base are belong to us*" dendi mi bir yanlışlık olduğunu seziyorum) kusursuz olduğunu söylemeliyim. Bir-iki yerde rastladığım, altyazıyla seslendirme arasındaki uyumsuzlukları saymazsam tertemiz ve nicedir kişilerin seslerini oyunu oynadıktan sonra hatırlayabileceğim denli karakteristik bir seslendirme yapılmış oyunda. Müziklere gelince oyunun inceden inceye dalga geçtiği *Indiana Jones*, *Yıldız Savaşları* gibi filmlerin kültleşmiş melodilerinin çeşitlemeleri yanında *The Book of Unwritten Tales*'in kendi müzikleri de çok başarılı. Grafiklerinse, ekran görüntülerinden anlayabileceğiniz gibi, -bence macera türüne en çok yakışan- klasik görkemli arkaplanlarla tamamlandığı oyunda, karakter modellemelerinin hafifçe basit kalması ve bir de macera oyunlarında hala çözülememiş, alır gibi, atar gibi yapan pandomimci karakter animasyonları gözüme battı sadece.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bitmeyen şamata
- ✔ Aklı zıvanadan çıkmış karakterler
- ✔ Mükemmel seslendirmeler
- ✔ 15-20 saatlik oynanış süresi
- ✖ Ufak tefek grafiksel hatalar
- ✖ Tam bağlanamamış oyun sonu

HAYAT BAYRAM OLACAK, NASILSA HAYRET

Dalgacılığına yaraşır bir biçimde paldır küldür biten ve ikinci bölümünün 2012'de çıkması beklenen *The Book of Unwritten Tales*, benim çoklukla oynamayı sevdiğim dramatik, trajik, bitti mi oyuncuyu eşek tepmişe çeviren etkileyicilikte bir macera oyunu değil. Fakat peşpeşe oynadığınız hüngürtülü oyunlar arasında uzun ve neşeli bir mola, nasıl diyeyim, mesela çok ciddi bir intiba bırakmaya karar vererek geldiğiniz bir partide içip içip bağıra çağıra Hande Yener şarkıları söylemek gibi. O ne rezaletti öyle, kovulsam yeri var.



Çift başlı ve çift kişilikli dev, aptal olanı kandırmaya bakın.

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** King Art Games → **Dağıtım:** Lace Mamba Global → **Dijital İndirme:** King Art Online Store ($29.99) → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dahası İçin:** www.unwritten-tales.com



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

3 kelimeyle özetliyorum (niyeyse): hafifmeşrep, havai ve hercai.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



ŞİMDİ SAKİNCE O ELİNDEKİ KASAYI YERE BIRAK VE TESLİM OL!

-CAN ARABACI

NATHAN DRAKE SAĞOLSUN, bu seneki abartılı aksiyon ve adrenalin ihtiyacımı toptan karşıladım herhalde şu son 2-3 haftada. Uncharted 3'ün arifesinde ilk oyundan başlayıp aralıksız şekilde üçüncü oyunu bitirmemle noktalanan üçleme maratonu, aksiyon oyunlarına olan bakışımı da baştan aşağı tekrar tanımladı. Haliyle Uncharted 3'ü taze bitirmiş bir şekilde Saints Row'u inceleyeceğimi öğrendiğimde pek bir beklenti içinde değildim. Saints Row'un sunacağı adrenalin, gemi ya da şato bölümlerinde yaşadığımın üstüne ne katabilirdi ki? Anlayacağınız Nathan'ın yaşattığı aksiyonun üzerine ne gelse etkileyemezdi beni artık bir süre. Ne yalan söyleyeyim şimdi, biraz elmayla armutu karşılaştırmak gibi oluyor belki ama Saints Row'un aksiyon anlayışı o kadar uçuk ki, Uncharted 3'ten sonra bile hazırlıksız yakalamayı başardı beni. Saint'lerin daha oyunun başında yaptığı banka soygununu ve daha sonrasında uçaktan atlayarak paraşütle yaptıklarını görse, eminim elini attığı her antik uygarlığı yıkmayı başaran Nathan bile kıskanırdı bu durumu...

Dünyanın en yüzeysel insanı olsaydım "Çeteli GTA" olarak tanımlayabileceğim Saints Row The Third, bir önceki oyunun birkaç yıl sonrasında açılış yapıyor. Ana karakterin nihayet büyük patron mertebesine oturduğu Third Street Saints, ufak bir çeteden Stillwater şehrine yayılmış büyük bir güç haline gelmiştir. Hatta Saint'ler o kadar yayılmıştır ki şehre, Saints kıyafetleri, enerji içecekleri ve Johnny Gat bobble-head oyuncakları her yerdedir artık. Eski düşmanları olan Ultor ile birlik kurarak Saints-Ultor Media Group haline gelen Saint'ler hem şöhretin tadını çıkarır, hem de yeni etkinliklere hazırlanır durumdayken başlıyor Saints Row: The Third. "Yeni etkinlikler" diye bahsettiğimiz şey ise Stillwater'ın en meşhur (ve kasası dolu) bankalarından bir tanesini soymaktan başkası değil bu arada. Oyun kendine has mizahi yanını ortaya koyarken (bankayı soyan Saint'lerden imza isteyen tiplere çok güleceksiniz), işlerin ters gitmesi bütün planları tepetaklak ediyor bir anda. Dört bir yanı anında SWAT timleriyle çevrilen Saint'ler, sandığınızdan çok daha inatçı ve kararlılar ama: "Kasayı kırmazsak, kaçırırız" yaklaşımıyla koca kasayı bir helikoptere bağlayıp sırtlandıkları gibi kaçma girişiminde bulunuyorlar. Çok da uzağa gidemiyorlar gerçi... Peşlerinde onca SWAT timi ve helikopteri varken tonlarca ağırlıkta kasayı kaçırmak Saint'lere bile fazla geliyor. Kendilerini hapishanede bulan Saint'lerin buradan çıkış bileti Phillipe Loren'den geliyor bu noktada. Farkında olmadan The Syndicate çetesine ait bir bankayı soymuş olan Saint'ler, Loren'in kendilerini kurtarma şartının, "çetenin tüm gelirlerinin %66'ısına el koymak" olduğunu öğrenince zaten tepetaklak olmuş ortam daha da karışıyor. Çeteler arası savaşı patlatan bu kıvılcımla birlikte Third Street Saint'leri bir kez daha Stillwater'ın hakimi olmak için mücadeleye başlıyorlar...

Saints Row serisinin iki oyun boyunca büyüyüp gelişen hikâyesi, üçüncü açılışını bu şekilde yapıyor işte. Banka soygununda yakalandıktan hemen sonra önceki oyunlardan alışık olduğunuz üzere karakterinizi yaratma işine



Yoldan geçen zavallıları yakalayıp canlı kalkan yapmak, Stillwater'da günü kurtarmanın bencil kurallarından biri sadece.

BEDAVA SAINTS ROW 2 İSTEYEN?

Eğer elinizdeki oyunun PS3 sürümüyse, oyunun içinden çıkacak online kodu PSN Store'a girdiğinizde Saints Row 2'nin dijital sürümünü PS3'ünüze indirme hakkı kazanıyorsunuz. Böylece bir taşla iki kuş vurmuş oluyor, bir önceki Saints Row'a sahip değilseniz onu da aradan çıkarıyorsunuz. Ancak bu bahsettiğim güzellik sadece 13 Şubat 2012 tarihine göre geçerli, o yüzden çok da ertelemezseniz sizin açınızdan iyi olur.



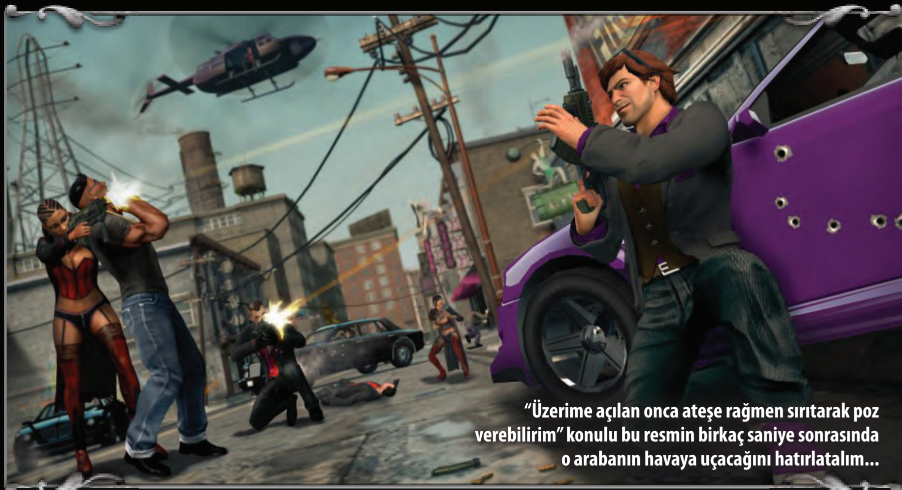
kolları sıvıyorsunuz -ki karakter yaratma açısından yine çok fantastik ürünler ortaya koymanız mümkün. Cinsiyet, karakterinizin tipi, saçı başı yanında Sex Appeal diye enteresan bir opsiyon daha mevcut (ama ne işe yaradığını ne siz sorun, ne ben söyleyeyim). İsterseniz eli yüzü düzgün bir karakter yaratabileceğiniz gibi, zombi sesleri çıkarıp karşı cinsin elbiselerini giyen uçuk bir karakter ya da animelerden fırlamış rengarenk tipler, hatta dünya dışından geldiğine inanmakta zorlanmayacağınız ucubeler yaratmak bile mümkün. Hepsinin üzerine rakibinizi kışkırtmakta kullanacağınız hareketler, karakterinizin sesi, kıyafetleri, aksesuarları falan da eklenince oyunun ilk birkaç saatinde en çok vakit harcadığınız yer karakter yaratma ekranı haline geliyor. Karakterinizi kişiselleştirme hevesiniz bu ekrandan çıkınca sönecek sanıyorsanız yanılıyorsunuz, zira şehrin dört bir yanına dağılmış mağazalardan alabileceğiniz envai çeşit kıyafet ve aksesuar binbir zorlukla kazandığınız paracıklarınızı son damlasına kadar sömürmek için hazır bekliyor. Zaten bu noktada asıl kozunu da belli ediyor oyun çaktırmadan: Absürtlük konusunda sınır tanımayan bir eğlence anlayışı. Ve Saints Row: The Third'ün elindeki bu koz oyunun bütün geneline yayılmış olduğundan neredeyse her dakikasının eğlenceli geçtiğini söylemek mümkün.

PROFESSOR GENKI İLE SABAH ŞEKERLERİ

Açık dünya sandbox oyunlarının olmazsa olmazı haline gelen ana hikâye dışı aktiviteler açısından önceki oyunlar gayet cömert sayılırdı zaten. Saints Row: The Third, çıtayı bir tık daha yükseltiyor bu konuda da. Cep telefonunuzla diğer karakterlerden alacağınız aktivite görevleri, gezerken rastgele bulacağınız aktiviteler... İlk yapışınızda hem para, hem de saygınlık kazandıran bu aktiviteleri yine istediğiniz kadar tekrarlayabiliyorsunuz, ancak bu tekrarlarda para yerine sadece saygı kazanmaya başlıyorsunuz. Bu aktivitelerden bazıları önceki oyunlardan tekrarlanan içeriklere sahipken (ikinci oyundan gelen Tron-vari Trailblazing mesela), bazıları ilk defa karşımıza çıkıyor. Özellikle yeni aktivitelerden bol bol maskot vurarak puan kazandığımız Professor Genki's Super Ethical Reality Climax beni bayağı eğlendirmeyi başardı (cevap veriyorum, evet, ismi kadar absürt). Professor Genki's dışında tamamen yeni bir aktivite olarak bir tankın içine dalıp etrafa verebildiğiniz kadar hasar vermeye çalıştığınız Tank Mayhem, bir helikopterin içinden keskin nişancı tüfeği ya da roketatarla Kinzie ya da Pierce'i korumaya çalıştığınız Guardian Angel ve ufak bir alandaki tüm rakip çete üyelerini süre dolmadan temizlemeye çalıştığımız Gang Operation adlı aktivitelere rastlayacaksınız. Professor Genki'ninki dışındakileri, zorunda kalmadıkça öyle uzun uzun tekrarlamadım açıkçası, ancak yine de seçeneğimizin bol olduğunu bilmek oyun için artı puan tabii ki.

Yapılmayı bekleyen onlarca aktivite, elinizin altında fethedilmeyi bekleyen koca bir şehir, çalınacak tonla araba (ki arabalara ön camdan uçarak dalmak kesinlikle eğlenceli) varken, asıl amacınızın şehrin kontrolünü kazanmak olduğunu da unutmamak gerekiyor. Şehrin içinde oradan buraya gezip tozarken birçok yeri satın alabildiğinizi fark edeceksiniz. Satın aldığınız her mekan, şehir üzerinde oynanan bu Monopoli'de sizi bir adım daha öne çıkarıyor. Üstelik eğer aldığınız bina nitelikli bir binaysa, oradan bazı bonuslar kazanmanız da söz konusu. Kıyafet ya da silah satan bir yeri satın aldıysanız bu size gayet güzel indirim kuponları olarak geri dönecektir mesela. Ele geçireceğiniz binalar sadece parayı bastırıp kaptıklarınızdan ibaret değil, zaman zaman hikâye gereği ilerledikçe ya





"Üzerime açılan onca ateşe rağmen sırıtarak poz verebilirim" konulu bu resmin birkaç saniye sonrasında o arabanın havaya uçacağını hatırlatalım...

"ÜNLÜLER" GEÇİDİ

Saints Row: The Third'ün seslendirme kadrosu ufak çaplı bir "ünlüler" geçidi aslında. Bunlardan ilki, Lucadores çetesinin lideri olan, Killbane'in eski güreş partneri olan güreşçi De LaMuerte'yi seslendiren Hulk Hogan. Bir çoğumuzun"Sarı dev" olarak hatırladığı Hulk Hogan, rolüne de cuk diye oturuyor hani. İkinci ünlü ismimiz, Saint'lerin has elemanlarından olan Johnny Gat'i üç oyundur seslendiren Daniel Dae Kim. Onu da aslında Lost'un Jin'i (ADIRS! ADIRS!) olarak tanıdığımızı söyleyip sizi IMDB'ye bakma zahmetinden kurtarayım. Seslendirme kadrosundaki son ünlü isim ise Syndicate'in ikizlerinden Viola DeWynterwho'yu seslendiren porno yıldızı Sasha Grey. (IMDB'ye bakma zahmetinden kurtarayım sizi dedim yine ama beni takan kim?) İşin seslendirme ayağı böyleyken müzikler konusunda da boş geçmiyor Saints Row. Oyunun her telden müzik çalan radyo kanallarında Mozart'tan Kanye West'e kadar birçok tanıdık ismin eserlerine rastlamak mümkün.

BÜTÜN FAHİŞELERE ÖLÜM?

Bana bakmayın, ben demiyorum bunu, Saints Row diyor. Ana menüdeki "The Whored Mode"a "Bu neymiş acaba?" diye olabildiğince saf ve temiz duygularla dalınca ne yapacağımı şaşırdım, aynı şey sizin de başınıza gelmesin dedim. "The Whored Mode", aslında bu aralar Gears of War gibi oyunlarda sıkça gördüğümüz "Horde Mode"un fahişelerle dolu Saints Row yorumundan ibaret. Üzerinize dalga dalga, akın akın, efil efil gelen fahişelere karşı oyunun elinize verdiği silahı kullanarak savaşıp en çok ne kadar dayanabileceğinizi test ediyorsunuz. Sadece ucuz bir kelime oyunu yapıp bırakalım dememişler yani...


Professor Genki ve maskotların saldırısı!

Her şeyi deneme özgürlüğü veren bir oyun bulmuşken en çok tercih ettiğiniz şey, aklınızdaki saçma fikirleri denemek oluyor ve böylece temanın bir parçası haline geliyorsunuz

da yaptığınız bazı seçimler doğrultusunda da çeteniz için üs olarak kullanabileceğiniz binalar ele geçireceksiniz. Üs olarak kullandığınız binalar önemli, çünkü çetenizin giydiği kıyafetlerden tutun kullandığı araçlara kadar her şeyini ayarlamak sadece bu üslerde mümkün. Aynı zamanda sizin için de bazı güzel, hoş sürprizler olabiliyor bu üslerde. İlk ele geçirdiğiniz üslerden birinde helikopter pisti olması, düşmanlarınıza arabayla toslamak derdinden kurtulup helikopterle tepelerine çökme kolaylığı getiriyor mesela. Daha da ileride helikopter de kesmemeye başlıyor, oyun da abartıp coştukça coşuyor ama daha fazlasını söyleyip sürprizi bozmasam iyi olacak sanırım. Siz şimdilik sadece Volition'un Steelport'ta taş üstünde taş kalmamasını sağlayacak türden bir cephanelik sunduğu bilin, o yeter.

Her zaman için ağır topları kullanmak kâfi değil tabii, özellikle de uğruna çatıştığınız şehrin en azından bir kısmının ayakta kalmasını amaçlıyorsanız. Bu durumda da kendi kişisel yeteneklerinizi ve çetenizin özelliklerini geliştirmek öne çıkıyor. Kazandığınız saygınlık seviyesi ve cüzdanınızın dolgunluğu orantısında Third Street Saints'in büyük patronunun sağlığını, gücünü artırmak mümkün olduğu gibi, yanınızdaki herkesin de yeni güçler kazanıp bu gelişmelerden sebeplenmesini sağlama şansınız var. Eğer kesenin ağzını yeterince açmaya hazırsanız yanınıza çağırabileceğiniz çete üyesi sayısını bile artırabilirsiniz. Daha güçlü hale gelmenin bir diğer yolu, odaklanmayı seçeceğiniz bir silah üzerinde modifikasyonlar yapmak. İki elinize de birer tabanca alıp, ona ekstra şarjör, elektrik saçan mermi, daha hızlı şarjör değiştirme gibi ekstra modifikasyonlar eklediniz mi önünüzde durabilecek çok az şey kalıyor.

Silahlar ve araçlar konusundaki eli bolluğu, birbirini tekrar etmekten olabildiğine uzak görev yapısı ve bolca eğlence sunan uçuk mizahıyla Saints Row: The Third kasım ayının oyun kalabalığının içinden sağ çıkmayı başarıyor. Bu ayın en verimli ve hit oyunu değil kesinlikle, ama sunduklarıyla oynamanız gerekenler listesine adını yazdıranlar arasında olduğuna şüphe yok. Hele ki ciddi oyunların ağır hikâyelerinden bunaldıysanız ve biraz daha rahatlatıcı, eğlenceli bir oyun arıyorsanız bu aralar elinizdeki en iyi seçeneklerden birisi Saints Row: The Third.

GTA IV > Saints Row: The Third > Saints Row 2



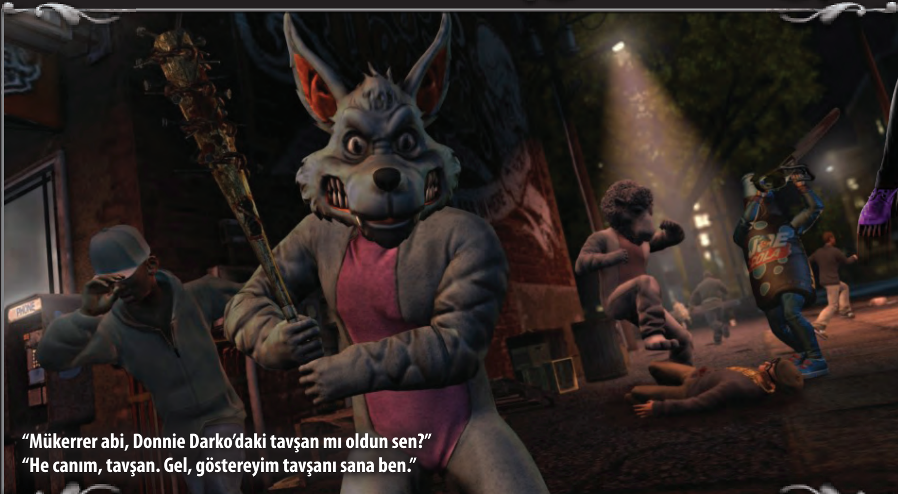
SAINTS ROW 4 MÜ?!?

"Durun iki dakika nefes alalım, bu ne hız?!" demek istiyorum izninle sevgili okur. Bir röportaj sırasında THQ yetkililerinden birinin açıkladığına göre Saints Row 4, çoktan yapım aşamasına geçmiş durumda. Üstelik yine bu röportajda iddia edilene göre oyun Saints Row The Third'den çok daha "çılgın" olacakmış. Bu aralar bütün firmalar oyunlarını yıllık seri üretime geçirmeye mi çalışıyor nedir bu acele, çözemedik doğrusu...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Tonla içerik, tonla aktivite
- ✔ Karakter geliştirme konusunda seçeneği bol
- ✔ Silah ve araç çeşitliliği
- ✔ Uçuk ve mizahi yanı kuvvetli oyun yapısı
- ✖ Grafikler çağının biraz gerisinde mi kalmış ne?
- ✖ Bolca bug var
- ✖ Herkese hitap etmeyebilir




"Mükerrer abi, Donnie Darko'daki tavşan mı oldun sen?"
"He canım, tavşan. Gel, göstereyim tavşanı sana ben."

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Volition INC → **Dağıtım:** THQ/Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Fiyatı:** 72TL → **Dijital İndirme:** Steam (39.99$)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.saintsrow.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Ciddi oyunlardan sıyrılıp sulandırılmış eğlence arayışına girenler duyurulur: Aradığınız oyun burada olabilir!

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





HANGİ PLATFORM?

iPad! Yalan olmasın, oyunu iPad'de deneme şansım olmadı. Ama JP:TG sağa sola tıklama ve doğru zamanda doğru tuşa basma aksiyonuna dayalı bir oyun. Bu nedenle de kontrollerin iPad'de çok daha rahat ve doğal olacağını öngörmek için derviş olmak gerekmiyor.

SİZ OYNASANIZ, BEN İZLESEM? -ÖMER AKDAĞ

Jurassic Park: The Game

SAYIN YAZI İŞLERİ müdürümüz ilk inceleme yazım için dandik bir oyun vereceğini söyleyince bana yıllar önce duyduğum, doğru olduğunu da hiç sanmadığım bir şehir efsanesini hatırlattı. Jason Newsted'i bilir misiniz? Hani Metallica'nın eski basçısı olan? Efsaneye göre gruba ilk katıldığında diğer grup elemanları onu bir odaya kapatmışlar, 1-2 gün sürekli aşağılayarak vs. sözlü işkence etmişler, bunlara dayandığını görünce de "tamam, sınavı geçtin, artık bizdensin" demişler. "Acaba ben de böyle bir senaryonun içinde olabilir miyim" diye düşündüm bir an. Belki de bana incelemem için kötü oyunlar verilmeye devam edecek, eğer pes edip yurtdışına kaçmazsam ya da tozutup ofisteki herkesi kesmezsem "hoş geldin Ömer, artık bizdensin" diyecekler. Bakacağız...

Ama şimdi uzaklara değil, elimizdeki oyuna bakalım. Oyunun isminde Jurassic Park'ı, imza kısmında da Telltale'i görünce güzel bir proje için elverişli bir kombinasyon olduğunu düşünüyor insan ama maalesef bu beklentinin altında kalan bir iş çıkmış. Point&click tarzı macera oyunlarında artık uzmanlaşmış olan Telltale (*Sam &Max*, *Back to the Future*), Jurassic Park ile farklı bir tür deniyor: Sinematik macera (interaktif film de diyebilirsiniz). "*Fahrenheit* ve *Heavy Rain* gibin" desem şıp diye anlarsınız sanırım. Fakat bu "sinematik" deneyim oyunun çok ciddi bir parçasını yok etmiş; oyuncunun hareket alanını yok denecek kadar daraltmış.

Şöyle ki: Oynanış üç şekle ayrılmış durumda. İlki adventure kısmı. Burada karakterimizi yönetemiyoruz, onun yerine mekânlar arasında geçiş yapıyor, üzerinde kocaman soru işareti ya da büyüteç işareti olan nesnelerle etkileşime geçebiliyoruz. Burada oyuncunun inisiyatifine ve yaratıcılığına bırakılmış pek bir şey olmuyor. Her şeye tıkladığınızda olayı otomatikman ilerletiyorsunuz. Arada sırada karşınıza bulmacalar çıkıyor ama onlar da fazla basit.



Tabelada lunapark değil de Jurassic Park yazmasından şüphelenmeliydim.

İkinci kısım diyaloglar. Hakkını vermek gerek, oyunun diyalogları gayet düzgün yazılmış. Lâkin sistemde sıkıntı var (Sergen Yalçın beni andı). Karşınıza çıkan seçeneklerden söylemek istediğinizi seçebiliyorsunuz ama bunlar bırakın oyunun gidişatını, konuşmanın gidişatını dahi pek etkilemiyor. Durup karakterin dört cümle sarf etmesini dinlemek yerine bu cümleleri tek tek seçerek dinlemiş oluyorsunuz, o kadar. Bir de oyunda bazı diyaloglar sırasında konuşan iki karakteri de yönetebiliyorsunuz. Yani bir tarafa soruyu sordurup diğer tarafa cevabı verdirerek şizofreniye doğru bir adım atıyorsunuz. "Ne oluyoruz? Bütün bunlar gerçek mi?" gibi sorularla hayatımı sorgulatan bu olayı düşünenlere teşekkür ediyorum.

Üçüncü oynanış şekliyse diğer ikisine göre daha eli yüzü düzgün yapılmış aksiyon kısımları. Bu bölümler "quick time event", yani doğru zamanda doğru tuşa basmaca şeklinde karşımıza çıkıyor. Örneğin bir raptor tarafından kovalanırken beliren tuşlara basarak engelleri aşıyor, yuvarlanıyor, bilumum atraksiyona giriyoruz. Güzel tasarlanmış bu sahnelerin sonrasında da performansımıza göre bir madalyayla ödüllendiriliyoruz. İsterseniz istediğiniz sahneyi baştan açıp daha iyi madalyalar almaya da uğraşabilirsiniz ama değer mi, sanmam.

PARKTA SIRADAN BİR GÜN

Düzgün yazılmış olsa da pek yavan ilerleyen hikâyemiz ilk Jurassic Park filminin hemen ardında geçiyor. Şu şişman, gözlüklü, erken ölen arkadaşın içinde dinozor embriyoları olan tıraş köpüğü kutusunu hatırlar mısınız? O kutudan vazgeçme niyeti olmayan şirketlerin kutuyu bulmak için adaya yolladıkları ajanın, bir veterinerin ve kızının, bir bilim insanının, bir de onları kurtarmak için gönderilen iki paralı askerin yollarının kesişmesini izliyoruz. Bu altı karakterin her birini zaman zaman kontrol ettiğimiz hikâye boyunca triceratops, T-Rex, raptor, parasaurolophus (kopyala-yapıştır teknolojisini seviyorum) gibi eski dostların yanı sıra troodon, mosasaurus gibi yeni dinozor türleriyle de oturup sohbet etme imkânımız oluyor.

Heavy Rain > Indigo Prophecy > Jurassic Park: The Game



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Aksiyon sahneleri ✔ İşitsel olan her şey
- ✖ Oyuncunun rolü fazlasıyla az ✖ Can sıkan buglar

Teknik olarak grafiklerin biraz eski, özellikle de karakter modellemelerinin fazlasıyla çağdışı olduğunu söyleyeyim. Ancak grafikler çok da rahatsız edici sayılmaz yine de. Dinozor modellemeleri ve animasyonları ise hiç fena sayılmaz. Oyunun en parlak yanıysa kulağımızda bıraktığı etki. Seslendirmeler şahane. Dinozor sesleri zaten filmlerdekilerle aynı. Müzikler de yine bildik şekilde John Williams'ın filmlerdeki eserleri...

Şunu kesin bir dille söyleyebilirim ki *JP:TG*, "aman filmin isminden faydalanalım, cebimizi dolduralım" mantığıyla yapılmış bir oyun değil. Üzerindeki samimi emek açıkça görülebiliyor. Ama yapımcılar bu türdeki tecrübesizliklerinin kurbanı olmuşlar. Dilerim ki bu başarısız deneme, türden külliyen vazgeçmelerine sebep olmaz ve bir dahaki sefere daha derli toplu bir sinematik macera deneyimi sunarlar.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Yaptıklarının azını iyi, azını kötü, çoğunu da orta karar yapan bir oyun. Çok daha iyilerini görmemiş olsak tavrımız daha pozitif olabilirdi.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Sinematik Macera → **Yapım:** Telltale → **Dağıtım:** Steam → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (29,99$) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/6bqnxjh



Hollywood işaretinin eskiden "Hollywoodland" olduğunu da öğrendik.





Cole "kolalanmış bir gömlek kadar" kitaba uyan bir polis.

HAFİF MÜZİK DİNLEYELİM Mİ BU AKŞAM? -B. EMRE ÜLGEN

L.A. NOIRE
The Complete Edition

OYNADIĞI OYUNUN havasına girmiş alık oyun yazarı klişesine göre -ki oyundan etkilenip havaya giren böyle adamlar, buz pateni izleyip parkede çorapla kayan çocukların büyümüş halleridir çoğunlukla- hemen kara film havasına girerek "Karanlık bir geceydi" filan gibi 8. sınıf bir polisiye roman taklidiyle yazıya başlamam gerekiyor. Fakat sorun şu ki, *L.A. Noire*'dan hiç etkilenmediğim gibi oyunu bitirir bitirmez afili bir kara film repliği yerine, gele gele Fatma Girik'in başrolünde olduğu Kuma filmi geldi aklıma (L.A.Noire benim neyime, kafa kafa değil tüplü televizyon). Bu asap bozucu derecede başarılı filmin doğum sahnesinin sonunda ebe kadın şöyle bağırmaya başlar: "Hava doğurduuu…kuru gebeliiiik… hava doğurdu havaaaa". İşte benim indimde, daha çıkmadan onca gürültü koparan, çıkışından sonra da bana "ben başka bir oyunu mu oynadım acaba?" dedirtecek denli iyi eleştiriler alan *L.A. Noire*'ın intibası bu yönde. Anlayacağınız *L.A. Noire* hava doğurdu ya da Fatma Girik'siz bir deyişle: Dağ fare doğurdu.

YALANCISIN İNANAMAM

Bu pastoral başlangıç üzerine, oyunda gördüklerime benzer bir entrikaya kurban gitmeden *L.A. Noire*'ın, iyi fikirlerin sıkıcı bir tekdüzelikte uygulanması yüzünden beni hayal kırıklığına uğrattığını, yoksa klasik olmasının işten bile olmadığını da belirteyim (yarım elma gönül alma sevgili okuyucu). Öyle ki, *L.A. Noire*'ı oynamaya başladığımda ben de aynı illüzyona kapıldım fakat çok kısa sürdü. Nedenlerini saymadan önce (tanığımı çağırıyorum, *dermişim*), oyunun konusuyla başlayayım: *L.A. Noire*, eski savaş kahramanı, yeni polis memuru Cole Phelps'in kariyerinde karşılaştığı davaların öykülerini ve bu yolla 1940'lı yılların Los Angeles'ını anlatıyor. Bize verilen davaları çözerek, bir yandan olayların getirdiği düğümleri açmaya, bir yandan da oyun bittikten sonra bile gizemli kalabilecek denli ketum Cole Phelps'i tanımaya çalışıyoruz. Özetle, davaları çözdükçe kariyerinizde yükselecek (ve fazla yükselirseniz tabiatiyle düşecek), en nihayetinde kara filmlere yaraşır trajik bir sonla masanın başından kalkacaksınız. Tabii beşinci davada filan sıkıntıdan bayılmazsanız.

L.A. Noire'la ilgili ilk büyük sorun, oyun mekaniğinin başından sonuna değin gelişme göstermeyecek denli dümdüz, kanıtları topla-şüphelileri sorgula-suçluyu bul-kovala sıralamasında hazırlanmış olması. Daha önemsiz olayları soruşturduğumuz ilk bölümler neyse de, örneğin bir seri katili bulmaya çalıştığımız ileriki bölümlerde öyle dört adımda sonuca varmak, gerçekçi geçinen bir oyun için gözden kaçırılmaması gereken bir hata olmuş bana kalırsa. Dahası oyun, her adımı onun istediği sırada yapmamızı beklediğinden, yeniden ve çok başarılı bir şekilde yaratılmış koca Los Angeles'ı dilediğimiz gibi gezemiyoruz da (ana hikâyeden sapabilmemizi sağlayan yan görevler var fakat onlar da ya çok kısa ya da çok sıkıcılar).

Olay mahalline veya tanıkların, şüphelilerin evlerine gittiğimizde, ilkin kanıt toplamamız gerekiyor. Türüne macera-aksiyon diyebileceğim *L.A. Noire*'ın macera tarafına hizmet eden bu kısımlar, başlarda gayet eğlenceli olsa

BEN OLSAM

Birbirinden bağımsız ve çabucak unutulan davalar yerine, Heavy Rain'deki gibi bir seri katilin cinayetlerini oyunun düğümüne yerleştirirdim. Cinayet masasında oynadığımız bölümde Siyah Dalya cinayetinden esinlenilerek böyle bir şey yapılmış, fakat öyle beceriksizce, yüzeysel ve yanlış çözümler getiriyoruz ki en sonunda katil budalalığımızdan sıkılarak kendini ele vermek zorunda kalıyor.



Ölen bir adamın cebinden sadece hayat sigortasının çıktığı tek oyun.



da, en karmaşık cinayetlerde bile ipuçlarının kabak gibi ortada olması yüzünden giderek işlevselliğini yitiriyor. Yine gerçekçilik kaygısıyla olacak, oyunda bir-iki kasa açma numarası dışında bulmaca olmamasını anlıyorum fakat kriminal bir olayda, akıl yürütmenizi gerektirecek kadar bile bilinmeyen olmaması anlaşılır gibi değil. Şöyle ki, öldürülen bir adamın ceketinden, a-a, hayat sigortası çıkıyor, tecavüzden şüphelendiğiniz bir adamın rafında, sürpriz, bayıltıcı bir ilaç ay gibi parlıyor. Yapımcı Team Bondi'nin oyun boyunca sürdürdüğü, bu aptal oyuncuya kendini anlatan ipuçları hatası polisiye kurgunun çuvallamaya başladığı ilk nokta.

İkincisi ise *L.A. Noire*'ın asıl silahı olan ve çıkışından aylar önce ünü ortalığı alan sorgulamaları. İki elim yanıma gelecek ne yalan söyleyeyim, karakterleri oynayan oyuncuların mimiklerinin birebir oyuna geçirilebilmesini sağlayan *MotionScan* teknolojisi sayesinde, bu kısımlar daha önce hiçbir oyunda şahit olmadığımız denli detaylı ve başarılı. Ancak bu teknolojinin oyundaki kullanılış şekli de başından sonuna tek tip kalıyor. Sorguladığımız kişilerin doğru söyleyip söylemediğini yüz ifadelerinden anlamaya çalışmamız, donmuş tereyağı suratlı karakterle dolu oyun tarihinde devrimsel bir özellik, kabul ediyorum. Ama oyun boyunca bir-iki istisna dışında bu muazzam fikrin uygulamasına bir bakın rica ederim: Kişi yanıt verdikten sonra yüz ifadesini değiştirmiyorsa "doğruyu söylüyor", hafifçe dudak büküp gözünü kaçırıyorsa "şüpheli", yok yanıt verdikten sonra gözlerini deviriyor, yüzü bir hale uğruyorsa "yalan söylüyor" seçenekleri banko doğru çıkıyor. Şimdi en azılı suçluların yalancılıkta benden bile kötü olmalarını geçtim (arkadaşım daha aklımdan geçirirken "ne düşünüyorsun, çakaaal?"ı yapıştırıyor bana, nasıl bir poker suratıysa artık bendeki), şüphelinin yalan söylediğini anlasanız bile kanıtlayabilmek için öncesinde gerekli delili toplamış olmanız gerekiyor. Dolayısıyla, çoğu zaman ağzının çarpılmasına gerek kalmadan yalan söylediğini biliyorsunuz karşınızdakinin. Yalanını yakaladığınız anda her suçlunun itirafçı olması, gözleri dört dönerken jestlerinin donuk kalması da, -zamanında tek ayak üstünde kırk yalan söylemiş beceriksiz fakat ısrarlı bir yalancı olarak- bana garip geldi.

Sorgulamalarımızı tamamlayıp, ağzını bükene şaplağı yapıştırdıktan sonra *L.A. Noire*'ın aksiyon bölümünü oluşturan kovalamaca kısımları geliyor. Kimi zaman bizden korkup kaçan bir şüpheliyi (Cole Phelps korkulmayacak gibi bir polis memuru değil bu arada, dövse iyi, vara yoğa patlıyor) bazen otomobille bazen de yayan kovaladığımız bu bölümler, elbette bir *Uncharted* heyecanında olmasa da, oyunun durağan temposunu hızlandırmayı başarıyor. Bu noktada otomobillerin modellemelerinin, oyunun genel grafik kalitesine yaraşır bir biçimde çok janti fakat fizik motorunun hafiften külüstür olduğunu da ekleyeyim.



Cole Phelps havalı olduğu kadar ketum da.

Rahatsız edici konulara değinseler de, davaların birçoğunun, basit kurguları sebebiyle iz bırakmadan geçip gittiğini söyleyebilirim

Polisiye kurguya geri dönecek olursam, çocuk istismarı, ölü sevicilik gibi oldukça rahatsız edici konulara değinseler de, davaların birçoğunun, basit kurguları sebebiyle iz bırakmadan geçip gittiğini söyleyebilirim. Davaların öyküleri dışında *L.A. Noire*, bölüm sonlarında çıkan videolarla Cole Phelps'in geçmişini, etrafta bulduğumuz gazeteler yoluyla da oyunun son çeyreğine bağlanacak bir başka hikâyeyi daha anlatıyor. Fakat tüm bu öyküler, başarılı polisiye hikâyelere özgü çekici bir gizemden de şaşırtıcı bir kurmacadan da yoksunlar ("yok ille de kötü polisiye istiyorum" diyorsanız *Hop-Çiki-Yaya* polisiyelerini okuyun, hiç değilse eğlenceliler).

GAYRI SANA GÜVENEMEM

Duraksız corlamaktan, PC sürümüne ücretsiz dahil edilen indirilebilir içeriğinden ve yüksek çözünürlüklü dokularından bahsedemediğim (konsol hali zaten güzeldi, şimdiyse şahane – fakat berbat optimizasyonu yüzünden sistem ihtiyaçları çok yüksek) *L.A. Noire* şüphesiz ki kötü bir oyun değil, oyun dünyasına hatırı sayılır bir yenilik getirdiği de su götürmez. Fakat bunca övülmesini, yere göğe sığdırılamamasını haklı gösterebilecek ışığa ve kalıcılığa da sahip değil bana kalırsa. Hele ki "kara film türündeki oyunların en iyisi" gibi yorumları okuyunca durunamıyorum. En iyisi buysa, bu türdeki en yakışıklı oyun olan *Grim Fandango*'ya, değme ucuz kara filmden bile daha bayağı -ve eğlenceli- *Discworld Noir*'a, bu zamanların başyapıtı *Gemini Rue*'ya bilmem ne diyeceğiz? (*Kuma*'yla başlayıp *Bodrum Hakimi* gibi bitirdim – hey gidi hey).

Grim Fandango



>

Gemini Rue



>

L.A. Noire



NE İYİ NE KÖTÜ?

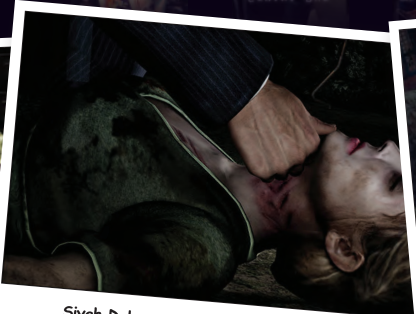
✔ MotionScan teknolojisi ✔ Grafikler
✖ Tekdüze oynanış ✖ Mantık hataları ✖ Zayıf kurgu



-Ağzını açtığına göre yalan söylüyorsun. -Saçmalama ayol!



Otur – sıfır.



Siyah Dalya cinayetleri oyunun en merak uyandırıcı bölümlerini oluşturuyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Haddinden fazla abartılmış, orta karar bir mace<dıkşıın>.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera-Aksiyon → **Yapım:** Team Bondi → **Dağıtım:** Rockstar Games → **Dijital İndirme:** Steam ($49.99) → **Sistem:** Süper
→ **Daha Fazlası İçin:** lanoire.wikia.com



VER ATEŞE EVİMİZİ -B. EMRE ÜLGEN

THE BINDING OF ISAAC

GÖZÜNÜZÜ YUMDUĞUNUZ ANDA, tüm gece uykunuzu delik deşik etmiş olan kâbusun kaldığı yerden devam etmesi gibi (güzel bir rüyaysa, aksi gibi, bir kere kesilirse bekle ki devamı gelsin), beni her oynayışımda sarsan *The Binding of Isaac*'ı bir türlü kapatıp aklımdan kovamadım. Prematüre bebekler, tavşan dudaklı çocuklar, sinek kusan ağızlar, en bunaltıcısı da içinizi kaldıracak kadar çok dışkıyla dolu bu grotesk oyunu bir kere bitirebilirsem aklıma doldurduğu tüm bu irkiltici görüntülerden kurtulurum, Isaac'a da üzülmekten vazgeçerim diye düşündüm. Fakat öyle olmadı. *The Binding of Isaac*'ın beni bunca etkilemesinin ardında, gösterdiklerinden çok hatırlattıklarının olduğunu şimdi anlayabiliyorum. Asıl üzüldüğüm kişi ise, Isaac değildi kuşkusuz.

"FENERİMİ YAKSAN DA OLUR"

Sonunda beni kendi çocukluğuma döndüren *The Binding of Isaac*'ın başlangıcına dönecek olursam, oyunun *Super Meat Boy*'un yaratıcılarından biri olan Edmund McMillen ile Florian Himsl'in ortak projesi olduğunu duyduğumda, çok zor (fakat her nasılsa bağımlılık yaratıcı), biraz da garip bir oyun deneyimi olacağını tahmin etmiştim. Ama aynı zamanda bu kadar rahatsız edici bir oyunla karşılaşacağımı ne olsa kestiremezdim. *The Binding of Isaac*, kutsal metinlerde yer alan, Tanrı'nın Abraham'dan kendisine bağlılığını göstermesi için oğlu Isaac'i kurban etmesini emrettiği hikâyeyi konu ediniyor. Oyunda ise Isaac'in durmadan Hristiyanlık konulu yayınları izleyen annesi, Tanrı'nın sesini duymaya başlıyor ve Tanrı'dan, ona adanmışlığını göstermesi için oğlunu kurban etmesi emrini alınca, elinde bıçakla Isaac'in peşine düşüyor. Ancak kutsal kitaplarda anlatıldığı gibi bu sefer gökten bir kurbanlık inmiyor, Isaac odasının zeminindeki bir kapaktan aşağıya, bodruma kaçıyor.

Çok sade çizgilerle anlatılmasına rağmen şaşırtıcı derecede huzursuz edici bir etki yaratan bu açılış, *The Binding of Isaac*'ın oyuncuya ilk uyarısı sayılabilir. Bundan sonra görecekleriniz, bu ayrıksı başlangıcı aratacak kadar acımasız ve sert görüntülerle, sevimlilikle iğrençliğin yan yana geldiği bunaltıcı imgelerle dolu.

The Binding of Isaac'ın oynanışı ise en az görsel dili kadar zorlayıcı. Klasik *Zelda* oyun-

EN GÜZEL YERİ

İlk karesinden sonuna değin bir an huzur vermeyen bu tekinsiz oyunun en güzel yerinin finali olduğunu ne yazık ki söyleyemeyeceğim. Zira her bitirişimde bodrumda yeni ve çok güçlü objelerin belirmesi, oynanabilir karakterlerin, yeni bölümlerin açılması sayesinde, bir oh diyemeden her seferinde yeniden başladım. The Binding of Isaac'i 8 kere bitirdim, bu acayip bağımlılık dahil güzel tek bir yerini görmedim.



Çırılçıplak başladığımız oyundaki ilk silahımız Isaac'ın gözyaşları.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Aykırı ve zorlayıcı hikâye
- ✓ Yalın fakat güçlü görsel dil
- ✓ Bağımlılık yaratan, şansa bağlı oynanış
- ✗ Kimilerini yıldırabilecek zorluk seviyesi
- ✗ Zaman zaman fazla bunaltıcı olan atmosfer



Oyun ilerledikçe biz de şekilden çıkıyoruz.

OGZPEDIA

İshak'ın Kurban Edilişi

RÜYADA SENİ BOĞAZLADIĞIMI GÖRÜYORUM



The Binding of Isaac'in hikâyesi, kutsal kitaplarda yer alan İshak'ın kurban edilişi kıssasından uyarlanmıştır. Olaya dair detaylar, kitaplar arasında farklılık gösterse de özü aynıdır: Tanrı İbrahim'in kendisine bağlılığını sınamak için oğlunu kurban etmesini ister, İbrahim Tanrı'nın isteği üzerine oğlunu tam kurban edecekken bir melek onu durdurur ve gökten kurban edilmek üzere bir koç iner.

İshak'ın kurban edilişi olayı Tevrat'ta, Tanrı'nın İbrahim'den oğlunu kurban etmesini istemesiyle başlarken (*Tanrı, "İshak'ı, sevdiğin biricik oğlunu al, Moriya bölgesine git" dedi, "Orada sana göstereceğim bir dağda oğlunu yakmalık sunu olarak sun."*), Kur'an'da, İbrahim'in gördüğü bir rüya



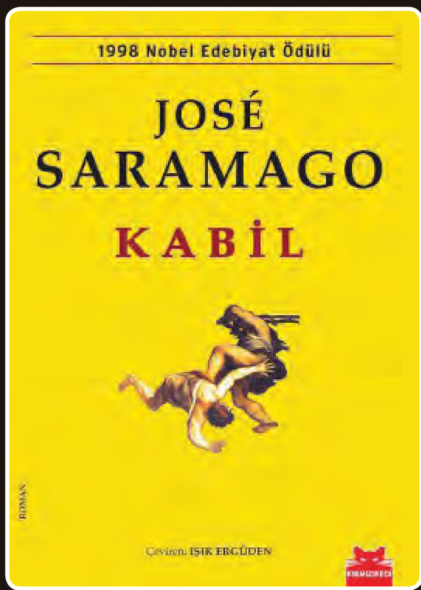


üzerine şekillenir (*'Yavrucuğum! Rüyada seni boğazladığımı görüyorum; bir düşün, ne dersin?' dedi. O da cevaben: "Babacığım! Emrolunduğun şeyi yap. İnşallah beni sabredenlerden bulursun", dedi.*). Hikâyedeki farklılıklara rağmen hemen hemen bütün dinlerde kurbanın canının, kurbanı sunan ile doğaüstü varlık arasında bağ kuran kutsal bir güce dönüştüğüne inanılır.

Çocukların kurban edilmesi dinler tarihinde sıkça rastlanan bir olgudur (Ana Britannica çizgimden kayarak sunturlu bir laf edeceğim şimdi burada). Örneğin Tevrat'ta anlatıldığına göre, Moavlılarla İsrailliler arasındaki savaşta, Moav Kralı kaybettiğini anlayınca, tahta geçecek en büyük oğlunu surların üstüne götürerek kurban etmiş, İsrailliler bu olaydan doğan büyük öfke karşısında oradan ayrılıp ülkelerine dönmüşlerdir. Kuran'da ise putperest Arapların kız çocuklarını putlara kurban ettiği anlatılmaktadır. Bunların yanı sıra, Asur ve Kenan dinlerinde çocukların yakıldığı; Vedalar dönemindeki Hindistan'da, Tanrıça Kali'nin müritlerinin her Cuma akşamı bir erkek çocuk kurban ettiği ortaya çıkmıştır. Ancak çocuk kurbanların varlığını kanıtlayan çok az sayıda arkeolojik kanıt bulunduğundan, bazı arkeologlar, çocukların kurban edilmesinin dini ve tarihi metinlerde anlatıldığı kadar yaygın olmadığı görüşünü savunmaktadırlar.

Tanrı'ya olan bağlılıkla bir çocuğun sınırsız masumiyetini karşı karşıya getiren İshak'ın kurban edilmesi hikâyesi, tartışmalı doğası gereği birçok sanat eserine konu olmuştur. Bunlara örnek olarak Albrecht Altdorfer, Rembrandt ve Caravaggio'nun tablolarını; Bob Dylan'ın *Highway 61 Revisited*, Joan Baez'in *Isaac & Abraham* isimli şarkılarını ve son olarak, Eylül 2011'de Türkçesi yayınlanmış, José Saramago'nun *Kabil* isimli romanı sayılabilir.

"Olup biteni unutalım, Unutabilir miyim bilmiyorum, baba, kendimi hâlâ odun yığınının üzerinde, elim kolum bağlı ve seni de ışıldayan bıçakla kolun havada görüyorum, Oradaki ben değildim, kendi irademle asla bunu yapmazdım, Efendi'nin insanları delirttiğini mi söylemek istiyorsun, diye sordu ishak…" – Kabil, José Saramago



larındaki gibi her ekranda canavar dolu bir odayı (ki klasik anlamda canavar değil hiçbiri) temizlemeniz gereken oyun, son zamanlarda yeniden hortlayan *Rogue gibi* diyebileceğimiz, insafsız bir oynanış mekaniğine sahip. Yani öldüğünüz zaman topladığınız her şeyi kaybederek oyunun en başına dönüyorsunuz. Fakat her oynayışınızda bütün odalar; karşınıza çıkacak düşmanlar; özelliklerinizi, birincil silahınızı (ki gözyaşlarınız) güçlendirip değiştiren maddeler; kullandıktan sonra bir süre beklemeniz gereken (annenin sütyeni, topuklu ayakkabısı gibi acayip) ikincil silahlar ve –Tarot kartları, haplar gibi- tek kullanımlık objeler rastgele yeniden yaratılıyor. Böylelikle, bitirmeniz için, yetenek kadar şansa da ihtiyacınız olan *The Binding of Isaac*, her seferinde yeni bir deneyime dönüşüyor, hem de kumara benzer bir "son kez daha" tutkusu yaratıyor.

"BEN ÖLÜYÜM ÇOCUK" DİYOR

Şansınız yaver giderse, oyunun başından sonuna varmanız hepitopu 40 dakikanızı alacak. Fakat her seferinde yeni ipuçları veren alternatif sonları ve Isaac'ın hikâyesine daha yakından bakmanızı sağlayacak farklı objeleriyle (misal annesinin rujunu sürüp mutlu olduğu an bambaşka bir üzüntüye sürüklendim ben) günlerinizi, haftalarınızı kemireceği kesin. Siz sakın ola *The Binding of Isaac*'ten, benim anlatmama bakarak korkmayın. Göreceğiniz rahatsız edici, cesur, aykırı görüntülerin etkisi elbette ki zamanla geçecek. Ama örselenmiş bir çocukluğun hatıraları hiçbir zaman silinmeyecek.

→ **Tür:** Aksiyon-RYO → **Yapım:** Edmund McMillen & Florian Himsl → **Dijital İndirme:** Steam ($4.99) → **Sistem:** Ekonomik

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

5 dolara satın alabileceğiniz bir başyapıt, kolaylıkla unutamayacağınız bir kâbus.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





Bu Hiçbir Şey Bilmeyen İki İhtiyarın Ve Her Şeye Yeni Uyanan Bir Genç Adamın Hikâyesi

-SİNAN AKKOL

Assassin's Creed Revelations



Yaşı geçmiş olmasına rağmen Ezio'nun gözleri, güzel bir kadına hapsoluyor hâlâ.

PC | PS3 | 360



Claudia'yı değil ama bölüm aralarında Ezio'nun ona yazdığı mektupları görüyoruz.

Hiçbir şey gerçek değil, ama her şey mümkün. Assassin'lerin inancıydı bu. Altair ve Ezio yaşamlarını hiçbir şeyin gerçek olmadığına inanmalarına sebep olan büyük bir gizemin peşinde geçirdiler. Desmond ise asla kabullenemediği bir gerçeğin eline düştü, hem de kıskıvrak. İkisi o gerçeğe ulaşmaya hayatlarını adadı, sonuncusu ise ondan kaçmak için her şeyi vermeye hazırdı.

Ve bundan üç farklı çağın, üç farklı adamın ve dünyanın en büyük gizeminin hikâyesi doğdu.

SONDAN SONRA NE OLDU?

Sevgili dostlar, içiniz rahat olsun. Bir AC oyununun incelemesinde spoiler vermek dayaklık bir ayıp olacağından, elimden geldiği kadar dikkatle, hikâyenin etrafında dolaşacağım. Ama giderek karmaşıklaşan hikayenin salahiyeti açısından, biraz yaklaşacağım o Spoiler'lara: Brotherhood'un sonunda başına gelenlerden sonra Desmond'ın benliği Animus'un sanal gerçekliğinde hapis kalır. Buradan kurtulması ve bedenine dönmesi için tek bir şansı vardır: Atası Ezio'nun geri kalan tüm anılarını tam olarak yaşamak ve tam uyum haline geçmek. Böylece Animus onu diğerlerinden ayırt edip vücuduna geri gönderebilecektir.

Tam da şimdi, bu paragrafı yazarken fark ettim: Sanal gerçeklik falan deyince AC oynamamış ve hikâye örgüsü konusunda bilgi sahibi olmayanların kafa şööööyle bir duruyor değil mi? Çünkü onlar tarihi eserlere tırmanan, kolundan bıçak çıkan, kapüşonlu adamları biliyor sadece. Ah siz yok musunuz... Hikâyenin tüm insanlık tarihini nasıl kucakladığını bilseniz, hele ki komplo teorilerinden hoşlanıyorsanız, bir saniye duramazsınız bu seriye başlamak için.

BİR TÜRK, BİR DE EZIO BİR GÜN GEMİDEYMİŞ

Olayın Desmond cephesi iyice karışadursun, Ezio da kendi atası Altair'in gizemini çözme peşindedir. Assassin'lerin eski kalesi Masyaf'ın altında büyük bir sırrın saklı olduğuna dair inancı, onu Altair'in gizlediği beş anahtar diski bulmak için yollara düşürür. Bu beş anahtar, Marco Polo'nun babası Niccolo tarafından İstanbul'un çeşitli yerlerine gizlenmiştir. İstanbul'a sadece bu anahtarları bulmak için gelen Ezio, kendini Osmanlı Hanedanlığı, İstanbul'daki Assassin Kardeşliği ve tabii ki Tapınakçılar arasındaki bir entrika yumağının ortasında bulur.

İstanbul'un ellerinden çıkmasının üstünden 68 yıl geçmiş olmasına rağmen, Bizanslılar bu durumu hâlâ kabullenememiştir. Kurdukları gizli örgütle İstanbul'u içeriden ele geçirmeyi amaçlamakta, Altair'in beş anahtarının peşinde olan Tapınakçılar da onların bu arzusunu mükemmel bir şekilde kendi çıkarları için kullanmaktadır. Bu anahtarlar, Masyaf kalesindeki Altair'in gizli kütüphanesini açmaya yarayacaktır. O kütüphanede ne gibi bir bilginin olduğunu ise hiç kimse bilmemektedir.

YENİ ŞEYLER, ESKİ ESİNTİLER

Assassin's Creed'in hikâye örgüsü ve oynanış mekaniklerindeki zenginlik üç oyundur çığ gibi büyüyor. İlk *AC* düz bir gizem ve sadece birkaç yenilikçi mekanik üstüne kurulmuştu. *AC2* bunun üstüne onlarca yeni oynanış mekaniği, harikulade bir hikâye anlatımı, daha sevilesi bir karakteri ve tüm hikâyenin üstüne korkunç bir gizem ekleyen Subject 16'in bulmacalarını getirdi. *Brotherhood* ise sadece bir yıl içinde bir önceki oyunun içeriğini ikiye katladı: Yan görevler, fraksiyon görevleri, at üstünde dövüş, Assassin yetiştirme, hatta muhteşem bir Facebook oyunu (*Legacy*) yetmezmiş gibi, bir de bir türlü tam becerilememiş "gizlilik gerektiren online oyun modu" eklemeyi başarmıştı. Böylece seri tam anlamıyla olgunluk noktasına ulaştı *ACB* ile (her ne kadar hikaye anlatımı AC2 kadar rafine değilse de, oynanış olarak). Bunun üstüne eklenecek yeni öğeler acaba aşırılığa kaçmak olabilir miydi? İşte bundan korkuyordum ben de.

Ben Olsam

Yazının içinde de belirttim, ama ola ki gözünüzden kaçar diye burada üstüne basa basa tekrar etmek istiyorum. Oyundan maksimum keyif almak için mümkün olduğunca hızla ana görevleri bitirin. Yan görevlerin çoğunun anlamsızlığı ve bunlara ayırdığınız zaman güzelim hikâyeyi sulandırıyor. Önce ana hikâyeyi hızla bitirin, sonra geri dönüp yan görevlere bakarsınız. Aksi takdirde hikâyenin önceki iki oyuna göre zayıflığı gözünüze çok batacaktır.

LESS IS MORE... MORE IS NOT

Daha oyunun en başında Ubisoft'un *Assassin's Creed*'i bir *Call of Duty*, bir *FIFA* gibi her yıl yenisi çıkan, sadık oyuncularının düzenli bir şekilde her yıl milyonlarca kopya aldığı bir oyun haline getirmek için ne kadar çabaladığını görüyoruz: Ubisoft'un tam 6 stüdyosu birlikte çalışmış Revelations'ı bu yıla yetiştirmek için!

Ama EA Sports ve Activision'ın "para basma makinalarına" özenen Ubisoft'un unuttuğu çok önemli bir şey var: *Assassin's Creed* ne bir *Call of Duty*, ne de *FIFA*. Her ikisini de her yıl alanların beklentileri az çok aynıdır. Birisi 4-5 saatlik çizgisel bir senaryo modu ve az buçuk gelişmiş bir multiplayer modu, diğeri ise zaten futbol oyunu…

Assassin's Creed ise "tarih bizim oyun tahtamız" iddiasıyla yola çıkmış bir oyun. Yazılı tarihin başından günümüze, hatta daha da geçmişe ve geleceğe uzanan bir hikâyenin, katmanları iç içe geçmiş, sadece bilgisayar oyunu formatına değil, kısa filmlere, animasyonlara, kitaplara ve çizgi romanlara taşan müthiş karmaşık senaryosunu, dünyalar ve zamanlar ötesi bir komployu tüm >



Şehir Galata kulesinin tepesinden o zaman bile heybetli gözüküyor. Kulenin kendisi de öyle.


İstanbul daima sisler, dumanlar altında bir şehir. Yukarıdan bakınca aşağıdaki bir şeylerin büyük bir gizemle örtüldüğü anlaşılıyor.

Zeyneep, Koş Kızım! Bak Ne Aldım!

Ubisoft'un Türkiye temsilcisinin bir yıldır takip ettiğim tüm çabalarına rağmen, Ubisoft *Revelations*'a Türkçe değil dublaj yapmak, altyazı hazırlamak için bile razı olmamış. Bunun tek ve yegâne sebebi ne olabilir? Tabii ki "Türkiye'de kaç tane orijinal satacak ki?" sorusunun hepimizin bildiği cevabı.

Neyse ki, oyunda sokaktaki halk Türkçe konuşuyor. Türk olmayan oyunculara bu konuşmaların inanılmaz otantik geleceğine eminim. Ama özellikle sokaktaki konuşmalar eski Osmanlı zamanındaki konuşmalar gibi değil, aksine son derece modern geliyor. Hani oyun seslerinin stüdyoda nasıl kaydedildiğini bilmesem, Ubisoft ses teknisyenleri geçen Ağustos'ta Taksim'e çıkıp etraftan geçenlerin konuşmalarını kaydetmişler diyeceğim, o derece. Osmanlı zamanında bir erkek ve kadın arasında şöyle bir diyalog geçebilir mi?
Kadın: Ben o kaltağa benzemem, hele oğlu senden de beter!
Erkek: Bak, arkadaşlarını sevmiyorum, hepsi serseri! Onlardan uzak durmanı istiyorum!
Kadın: Sen bana karışamazsın, bu ailede tek çalışan kişi benim, tamam mı?
Oyunu oynayan ben: NEEEEE?! Ne diyorsunuz siz yahu, keserler sizi oracıkta! Keserler!
Bu muhabbetler oyunun otantikliğini biz Türkler için biraz bozuyor olsa da, bıyık altında gülmemize ve *AC2* ve *Brotherhood*'dan kıllanmamıza sebep oluyor. Otantik İtalyanca diye acaba "Berlusconi var ya, şu kızı götürmüş ha!" gibi diyaloglar mı dinledik acaba :)

Yine de yüreğimize su serpecek bir şey var: Türk NPC'ler İngilizce konuşmaları sırasında, her cümlede mutlaka bir kelimeyi Türkçe olarak kullanıyorlar (ve parantez içinde İngilizcesi söyleniyor). *AC2* ve *Brotherhood*'un beynimize kazıdığı İtalyanca kelimeler gibi, bu oyun da milyonlarca oyuncuya "Evet, shehzadem!" demeyi öğretecek :)

dünya tarihini bir arada tutmaya çalışan bir oyun. Üstelik bu bir serbest dünya oyunu. Ve ondan da önemlisi, seriyi seven herkesin hem yeni oynanış mekanikleri beklediği, hem de önceki iki oyunun hikaye anlatımındaki başarıyı aşmış, seriyi geleceğe hazırlayacak bir final beklediği bir oyun!

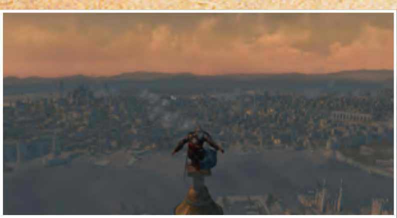
Yazının bu noktada ne yöne gittiğini, sizi neye hazırlamaya çalıştığımı artık farketmişsinizdir: Bu çapta bir oyunu, altı farklı stüdyoyla, bir senede hayata geçirmenin ne kadar zor, hatta imkânsız düzeyde bir koordinasyon gerektirdiğini anlayabiliyor musunuz? Tüm muhteşem grafiklerine, İstanbul'un güzel atmosferine rağmen *Assassin's Creed* çerçevesine sığmamış *Revelations*. "Onu da ekleyelim, aha aklımıza şu geldi, şunu da ekleyelim!" diye diye oynanışı *Brotherhood*'da tutturulan o nazik dengeden çıkıp bazen elinizin ayağınıza karıştığı, gereksiz detaylar ve içi boş yan görevler arasında hikâyenin incelerek arkasını göstermeye başladığı bir hale gelmiş. Son iki oyundur hem oynanış, hem hikâye örgüsü, hem de meta-game (oyunun dışındaki oyun) olarak kendini aşan, standartları parçalayan *Assassin's Creed* ilk defa tökezlemiş. Önceki oyunlara göre çok önemsenmeyecek bir ilerleme kaydedilmiş hissiyatı verirken, *Revelations*'a eklenmiş her özellik dikiş yerlerinden her an patlatacak gibi durmuş.

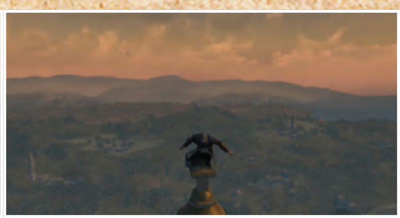
BİR OYUN ALANI OLARAK İSTANBUL

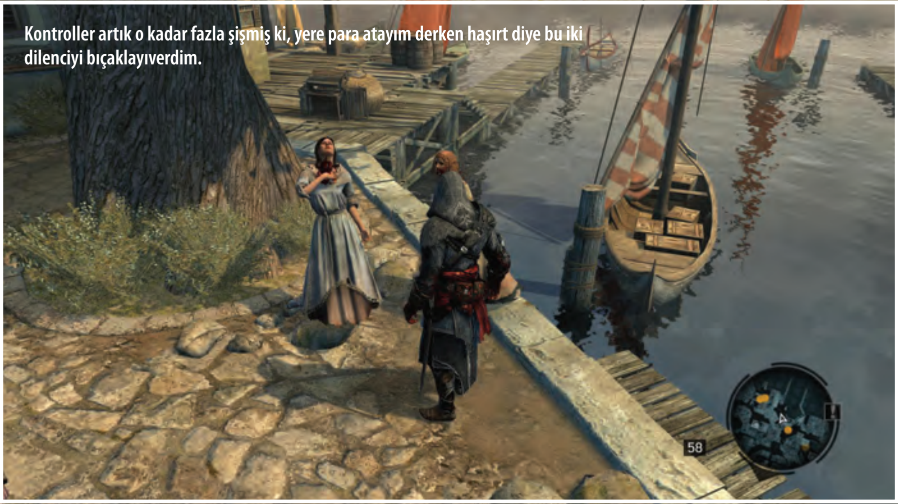
Hemen, duyurulduğu gün İstanbul'un bir *Assassin's Creed* arka planı olarak kafamda uyandırdığı en önemli soru "tırmanma ve çatılarda dolanma oynanışın" nasıl olacağıydı. Öyle ya, şehir %90 iki katlı binalardan oluşuyordu. Tam da düşündüğüm gibi, *Revelations*'da zamanınızın büyük kısmını İstanbul'un renkli, kalabalık caddelerinde geçiriyorsunuz. Çatılarda gezindiğiniz de oluyor ama hem artık tüm nöbetçilerin tüfekli olması, hem de caddeden daha kolay görünüyor olmanız nedeniyle çatılarda sekmek yerine



Ve Ezio "Yusuf Tazım de Konstantiniyye" ile tanışır.





Kontroller artık o kadar fazla şişmiş ki, yere para atayım derken haşırt diye bu iki dilenciyi bıçaklayıverdim.

Assassin's Creed Multiplayer

Tıpkı tek kişilik kısmında olduğu gibi, multiplayer'a da tıka basa içerik doldurmuş yapımcılar. Açılacak avatarlar, yeni özellikler, pasif yetenekler, gizli Templar dokümanları, hatta multiyi bir arada tutan bir hikâye. Neredeyse *Modern Warfare* kadar, hatta daha da fazla ekstra ve açılası şey eklemişler oyuna. Hatta oyun modlarını karıştırıp kendi modlarınızı bile oluşturabiliyorsunuz.

Ancak tüm bu aşırı içeriğe gerek var mıydı? Sunucu bağlantı problemleri haricinde *Brotherhood*'un multisi gayet eğlenceli ve yeterliydi zaten, onu çözebilseydiniz bari. Ama maalesef sunucuların bulunma süresi bu oyunda da sorunlu. Üstelik eğer PC'de oynuyorsanız bu süre daha da uzun çünkü konsol oyuncu sayısı çok daha fazla multi'de.

PC'nin bir dezavantajı da, doğru kurulmazsa Punkbuster'ın sorun çıkarması ve oyuna bağlanmanızı engellenmesi. E bu kadar sorunlu olunca multiplayer da, gizli Templar dokümanlarını açmak için göstereceğiniz çaba ve harcayacağınız emek, bir damla bal için bir çuval keçiboynuzu yemeye benziyor.

Tek kişilik senaryodaki arzumu yinelemek istiyorum: Keşke multiplayer modunu bu kadar tıka basa içerikle dolduracağına, matchmaking gibi en temel sorunu çözebilseymişsin Ubi.

Zamanına uygunluğu açısından takdir etmek lazım belki de ama Roma'dan sonra İstanbul mimarisi, biraz gölgede ve bir miktar da zayıf kalmış.

kalabalığın içine karışmanız gerekiyor. Tıpkı ilk *Assassin's Creed*'de olduğu gibi.

İtalyan şehirlerinden, ama özellikle de Roma'dan sonra İstanbul biraz hayal kırıklığına sebep oluyor. Ama bu oyunun hatası değil, belki de 1500'lü yılların İstanbul'unun mimari ve görsel açıdan bu tür bir oyuna arka planlık etmeye pek de elverişli olmamasından kaynaklanıyor. Caddeler, sokakların büyük çoğunluğu iki katlı, ahşap evlerden ibaret. Dini yapılarımız ve saraylarımızda da o dönemde ve sonrasında çok da "şaşaa" merakı olmadığından bir sadelik söz konusu. Tabii ki zamanına uygunluğu açısından takdir etmek lazım belki de ama Roma'dan sonra İstanbul mimarisi, hele ki tırmanacak yerlerin yoksunluğu açısından, biraz gölgede, bir miktar zayıf kalmış.

UÇAN, BOMBA GİBİ BİR BIÇAK

Oyunun aksiyonunu etkileyecek iki yeni özellikten bahsedelim biraz: Bombalar ve Hookblade, tahmin edeceğinizden biraz daha fazla etkiliyor oynanışı. Özellikle düşmanların artık daha da kalabalık gruplar halinde saldırması, özellikle yeniçerilerin karıştığı her dövüşte bomba kullanmanızı gerekli kılıyor. Bombalar dış çeper, hammadde ve patlayıcı olarak üç parçadan ibaret, bunların çeşitlerini kullanarak bayağı bir bomba imal edebiliyorsunuz. Ama duman bombası ile içi koyun kanı dolu bomba arasında en temele indiğinizde hiçbir fark yok: İkisi de patladığı yerdeki düşmanların sizinle ilgilenmesini engelliyor. Bu yüzden bu bomba mekaniğini bu kadar gelişkin tutmaktansa (özel bomba görevleri bile var), daha basit ve odaklı olması iyi olurdu.

Hookblade ise Ezio'nun Hidden Blade'leri gibi, ama ucunda kanca olan Osmanlı icadı bir silah. Bununla binalara tırmanış daha bir hızlı olmuş. Dövüşler sırasında da düşmanları çekip atabiliyor, hızla koşarken sırtlarından aşabiliyorsunuz bunun sayesinde.

Bu yeni eklentilerin haricinde, tüm cephaneliğiniz yerinde duruyor: Crossbow, atılan bıçaklar, kılıç, zehirli ok, gizli tabanca falan derken kafa allak bullak olabiliyor. Dövüşler sırasında envanteri açıp şöyle bir bakarak, "hmm neyi kullansam acaba" demek oyunun akışını kesiyor büyük ölçüde. Ancak hepsine oyunun bir noktasında ihtiyaç duyacaksınız. Artık mertliğin iyice bozulduğu bir dönemdeyiz. Hem tüfekli düşmanların sayısı artmış durumda, hem de siz gizli tabancanızı daha fazla kullanıyorsunuz. Özellikle binaların korunaklı balkonlarından ateş açan çiftli arkebüzcülere karşı dikkatli olmalısınız.

YENİ BİR ÇAĞ, YENİ BİR ŞEHİR

İstanbul'un bugünkü hava kirliliğinden mi etkilenmişler bilinmez, böyle bir tozlu, bir sisli, puslu havası var şehrin. Şikayet ettiğimden değil, ayrı bir hava katıyor hatta ama kış mevsiminin yarattığı o ruh haline yakın bir güneş beklentisi de olmuyor değil. Şehirde dolaşırken ilginç yeniliklerle de karşılaşıyorsunuz. Eğer aktiviteleriniz iyice artar da Templar'ların dikkatini fazla çekerseniz, sokaklarda dolaşırken dikkatli olun. Birden gamepad sarsılmaya ve müzik sesi artmaya başlarsa, başınız belada demektir, 2 saniye sonra böğrünüze hançeri yiyeceksiniz. Halkın arasına karışmış Templar suikastçilerine aman dikkat edin.

ACB'de yapabileceğiniz onlarca yan görev vardı. Ama bu görevleri yapmaya sizi güdüleyen havuçlar da unutulmamıştı: Bir gizemin, bir parçacık sırrın açıklanma ihtimali peşinden sürükleniyordunuz. Üç şehirde 100 tane tüy bulma görevi yapacak kadar kafayı sıyırtmıştı oyun bize, annemi- >

Yüzünü Tanıyamıyorum

Revelations'ın videosunun E3'teki ilk gösteriminde, kapişonu kafasından çekilip de yüzü ortaya çıktığından beri "bu adam Ezio değil" diye iddia ediyordum. Lakin bu adam hakikaten Ezio imiş. *AC Brotherhood*'da orta yaşlı ama yine de çok yakışıklı olan Ezio, ne oldu da bu suratsıza dönüştürüldü bilemiyorum. Desmond ise ayrı bir hikâye zaten, dört oyundur olanların arasında belki sadece beş gün geçmiş olmasına rağmen tipi öyle bir değişti ki, Estetik Cerrahlar Birliği görse toptan mesleği bırakır. Üç oyun boyunca (Desmond için) geçen süre en fazla iki hafta iken, bu değişim nasıl bir şey?



Bu Desmond ile (AC1)...



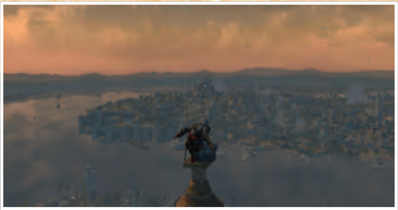
...bu Desmond arasında (AC2) az da olsa benzerlik varken...



...Revelations Desmond'ı tam bir yabancı olmuş.











Ezio, kendi gemisine ulaşmaya çalışmak için Haliç'teki tüm Osmanlı donanmasını yakarak muhteşem bir taktiksellik sergiliyor. Ve daha sonra gemiyle Kapadokya'ya gidiyor! Biraz coğrafya çalışaydın be Ubisoft!

Animus Island

DİKKAT, AC BROTHERHOOD'U HENÜZ BİTİRMEYENLER, SPOILER GELİYOR!

Bu oyunun en merak ettiğim yanı, Subject 16'ı, Desmond'ın önemini, Önceden Gelenler'in planını anlatacak olması ve belki de Animus'un derinliklerindeki birçok gizemi çözeceğimiz Black Room idi. Ancak burası büyük bir hayal kırıklığı oldu benim için. *AC2* ve *Brotherhood*'daki insanın aklını zorlayan bulmacalar ve bunların hepsinin çözümünün sonunda çıkan (özellikle *AC2*'deki) akıl fıttırıcı "gerçek son"dan sonra, *Revelations*'ın bu oyun dışı oyunu en naif anlatımla, çok basit kaçmış.

Ezio olarak oynarken topladığınız Animus parçacıkları belli bir sayıya ulaştıkça, bu adada Desmond'ın anılarını anlattığı beş kısım açılıyor. Buralarda oynanışı Desmond'ın gözünden görüyoruz ve boşluğa çeşitli şekiller koyup çıkışa ulaşmaya çalışıyoruz. "Fikir fakiri adamın *Portal*'ı" gibi görünen bu sürreal ortam, anlatılan hikâye ve yaratılan gizeme katkısı bakımından Desmond'ın ilk oyundaki Animus sonrası gezilerinden bile zayıf kalmış.

Size tavsiyem Desmond'ın hikâyesini açıldıkça, bölük pörçük oynamayın. 30 Animus parçası toplayın, hepsi açılsın, ondan sonra arka arkaya oynayın. Ancak bu şekilde bir duygu yaratabiliyor, özellikle dördüncü ve beşinci hatıralar bir anlam ifade eder hale geliyor. Ama bunun için, dediğim gibi, ardı ardına oynamalısınız.



zin ağzından çıkacak tek bir cümleyi duyabilmek için yaptık da. Ama artık bu yan görevleri yapmak için o motivasyondan yoksunuz, çünkü o gizeme sizi çekecek önemli unsurlar atlanmış. Halbuki bu unsurlar oyunun sadece kendisine değil, tüm seri içindeki büyük komploya da katkı yapabilirdi.

SUBAŞINI ÇAĞIRIN!

Yeni eklenen mekaniklerle oynanış yeterince Arap saçına dönmemiş gibi, Ubisoft bir de Assassin yuvalarını koruma görevi olarak tower defense mekaniği eklemiş oyuna. Şöyle ki, İstanbul'daki altı Templar Den'i ele geçirdiğinizde onlar Assassin Den'e dönüşüyor. Templar'lara karşı yaptıklarınız onların sabrını taşırdığında ise gidip bir Den'e dalıyorlar. Sizin de gidip yuvayı Templar'lara karşı savunmanız gerekiyor ve bir tower defense oyunu başlıyor. Dar bir yol boyunca yüzlerce Templar askeri ilerleyerek sondaki Assassin yuvasına girmeye çalışıyorlar. Siz de çatılara çeşitli Assassin'ler yerleştirip yol üstüne barikatlar kurarak onları durdurmaya çalışıyorsunuz. Tüm askerleri öldürdüğünüzde ise bir kuşatma silahıyla geliyorlar.

Bu çapta bir çatışmanın İstanbul'un göbeğinde ve Osmanlıların burnunun dibinde gerçekleşmesinin mantıksızlığını bir kenara bırakırsak (sonuçta Animus gibi, tüm tarihin aynı komplo teorisine bağlanması gibi mantıksızlıkları oyun mantığının içine çok iyi yedirebilen bir ekipti Ubisoft), oynanışı bölen, sıkıcı, oyuna hiçbir katkısı olmayan bir bölüm olmuş bu. Üstelik dengesiz bir zorlukta. Çatılara üçerli yerleştirdiğiniz Assassin'ler, giderek daha kalabalık (30-40'lı gruplar halinde) ve giderek daha silahlı gelen Templar'ları durduramıyor. Haliyle tüm savaşları sizin R2 ile ateşlediğiniz ve düştüğü yerdeki herkesi öldüren topunuzla kazanıyorsunuz. Zaten bu topun nereden ve ne şekilde ateşlendiğini de göremediğinizden, Ubisoft'un bu bölümdeki oynanış dengesini sağlayamadığı için son anda eklediği anlaşılıyor.

O KADAR MİNAREYE TIRMANDIK, BİR KERE İMAMA RAST GELMEDİK!

İki Assassin yöneteceğimizi söylendiğinde, bazı bölümleri baştan sona Altair'le oynayacağımızı düşünmüştüm. Oysa oyundaki beş Altair görevi, çizgisel ve maksimum beşer dakika süren, Altair'in hikâyesiyle ilgili açıkları kapatan bölümler olmuş. Altair'in son (ve yürek burkacak kadar güzel olan) anısı hariç diğer beşi yeni bile değil, Assassin's Creed'in ilk çıkan kitabı Bloodlines'da yazan olayları konu alıyor. Keşke Altair'e en azından 1-2 saatlik bir oynanış sekansı getirilseydi dedim oyun boyunca. Onda öyle gizemler, öyle hikâyeler saklıdır ki… Bu tam anlamıyla kaçırılmış bir fırsat.

AK AKÇE LAZIM, BOL BOL

Ekonomi sistemine bir denge getirildiği muhakkak. Oyunun sonuna kadar "şunu almayayım, acil para gerekirse…" hissiyatından kurtulamadım. *Brotherhood*'daki gibi "Hiaa, sanat eseri, tüm zırhlar, kitaplar, her şeyi alayım! Artan parayla da Kapalı Çarşı'yı alırım hafız!" diyemiyoruz. Netekim, ben oyunu bitirdiğim halde İstanbul'un tek bir tarihi eserini hâlâ alamamıştım ve evet, Kapalı Çarşı'yı satın alabiliyorsunuz. Sadece 60.000 akçeye, kelepir!

Assassin'lerinizi şehir dışı görevlere gönderme ve geliştirme kısmı bayağı geliştirilmiş. Yapı temelde aynı: İstanbul'da başı dertte olan potansiyel Assassin'leri kurtarıyorsunuz, daha sonra bunları Akdeniz bölgesindeki çeşitli şehirlerdeki görevlere gönderiyorsunuz. İyice gelişip 10. seviyeye

Müzikler

Jesper Kyd'in hazırladığı müzikler yine harika! Tabii bir yılda 80 şarkılık yepyeni bir OST yapmaya onun da nefesi yetmemiş olacak ki Lorne Balfe ile birlikte çalışmışlar. Müzikler *Brotherhood*'dan aşağı kalmayacak düzeyde güzel (bu yazıyı yazarken Sons of Umar çalıyor mesela :). Lakin oynanışla iç içe geçirilmesi bakımından bir şeyler eksik kalmış. Mesela, *AC2*'de abinizle kuleye tırmanma yarışınızda sazlı, vurmalı çalgılar eşliğindeki harika müzikle gazlanırdınız ve tepeye çıktığınızda Floransa'nın o muhteşem manzarasına şahit olurken müzik kesintisiz olarak daha esrarengiz ve "insanın moraline +2 veren" varyasyonuna çaktırmadan geçiş yapardı. *Revelations*'da ise birçok kovalamaca sahnesini, aksiyon sahnesini müziksiz oynamak kulağa tuhaf geliyor.

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Mükemmele yakın grafikleri ✔ İstanbul'da geçmesi
- ✔ Son 4 bölümü ve özellikle de sonu ✔ Assassin Mentor hissiyatı
- ✖ Yeni mekaniklerin hiçbiri tam anlamıyla oyuna bir şey katmıyor
- ✖ Hikâye tokluğu ve etkileyiciliği bakımından AC2'nin çok gerisinde ✖ İnsanı sinir eden Assassin's Den bölümleri





Yusuf'un oyun boyunca ciddi gözüktüğü tek sahneyi yakalayacağım diye çok uğraştım.

gelen Assassin'leriniz için ise "ustalık" görevleri açılıyor. Bu ustalık görevi kısmı bence çok iyi olmuş. Level 10 bir Assassin, Ezio'ya gelip şehirdeki önemli bir Templar aktivitesiyle ilgili girişimi haber veriyor. Ezio onunla birlikte göreve çıkıyor ve ilk seferde hedefi kaçıran Assassin mutlaka bir azar işitiyor Ezio'dan. Daha sonra onu yine çeşitli şehirlerde göreve gönderip 15. seviyeye kadar yükseltiyorsunuz. Bu noktada yarıda kalan işi tamamlamak için yine sizinle buluşuyor Assassin ve bu sefer, sizin gözetiminiz altında, hedefini yakalıyor. Bu Mentor'luk, Master Assassin'lik müessesesi bence başarılı olmuş. Keşke daha fazla üstüne gidilseydi, çünkü sadece altı Master Assassin görevi var.

DİKENLER BİTTİ, SIRA GÜLDE

Neyse ki yazının tonunu burada değiştiriyorum. Oyunun başında olmasa da, Ezio'nun Kapadokya'ya gelişinden ve Altair'in üçüncü anısından sonra birden hikâyenin içine çekiliyorsunuz…

Bu noktada oyundan keyif almak için en önemli ipucunu vermek istiyorum size: Hazır mısınız? Mümkün olduğunca hızla ana görevleri bitirin. Evet, yan görevlere hiç takılmadan, hikâyeyi sulandırmalarına izin vermeden hızla ana hikâyeyi bitirirseniz oyundan kat kat fazla zevk alacaksınız. Çünkü oyuna eklenen yan görevler ve oynanış unsurlarının kattıkları, bunlarla uğraşırsanız hikâyeyi söndürerek kaybettirdiklerinden çok çok az.
Revelations'da kullanabileceğiniz silah ve alet edevat sayısı kontrol edebileceğiniz sınırlarda dolaşıyor. Ama yenilenmiş yapay zekâ ve zorlaşmış oynanış mekanikleri, özellikle tüfeklerin de eklenmesiyle, elinizdeki tüm cihazları bir şekilde kullanmanızı gerektiriyor. Eğer 4 kişilik bir düşman grubunun ortasında kalır ve onları çabucak halledemezseniz, kısa sürede 8, hatta 12 kişi olacaklarından emin olabilirsiniz. Mesela ben bir dövüşte kılıcı çekip geri geri giderken yere altın bombası attım. Çatışma çıkınca para derdindeki halk onları çekiştirip engelledi. Neyse, ben geri geri giderken sağdaki bir sokaktan da yeniçeriler geliyordu, elimde kılıcı görünce benden kıllandılar. Ama benim peşimden 4 kişilik Templar grubu çıkınca beni bırakıp onlara daldılar. Sadece bir Templar benim peşimden geldi, onu kolayca halledip çatılara tırmanıp kaçtım. Önceki AC'lerde bu kadar taktiksel davranmanız gerekmiyordu, *Revelations*'da ise hayati önemi var.

Revelations ile son üç oyunun kahramanı Ezio arasında öyle bir benzerlik var ki aslında. Tıpkı Ezio gibi, oyun da yaptığı işte dünyanın en iyisi. Ama artık yorgun, bitkin. Yıllardır üstüne yüklenen fazlalıklar, yolculuğa çıkarken amaçladıkları, hırslarından geriye kalanlar yetmiyor onu götürmeye. Son bir çaba, son bir nefesle, hiç ulaşmak istemediğimiz ama kaçınılmaz bir şekilde üstümüze gelen sona doğru sürüklüyor bizi *Revelations*.

THE… END?

Umuyorum bu sonla biten AC, yeni bölümünde çok yeni, çok farklı, çok daha tutarlı bir yere gider. Ubisoft *Revelations*'ı bir senede yetiştirmek için gücünün sınırlarını zorlamış, bu oyunun çeşitli yerlerinde bariz bir şekilde gözüküyor.

Bir Şey Unutmuşsun Ubi?

Önceki iki oyunda çok keyifli olan, her biri ayrı bir tırmanma ve düşme stresi yaşatan "gizli bölge" görevleri, *Revelations*'ta yok. Onların yerine ne akla hizmetse dümdüz ileri doğru koştuğunuz, sadece doğru anda doğru tuşlara basarak önünüzdeki engeli aştığınız ve çok az, çok da kolay tırmanma sekansları yaşadığınız bölümler gelmiş. Niye Ubisoft, neden? Neden güzel bir şeyi eksilttin oyundan? Üstelik bunun için seçilen bölümler de çok müsait: Bir Yerebatan Sarnıcı, İstanbul'un altındaki gizli dehlizler, Ayasofya… Bunların üzerinde çok çok az oynamayla o kadar efsanevi tırmanma bölümleri çıkardı ki… Neden böyle yaptın Ubi?

Ama yine de çok çok iyi bir oyun çıkmış ortaya. Özellikle de muhteşem sonu, Ezio ve Altair'in hikâyelerinin sonu, çok uzun bir süre sizinle, aklınızda, duygularınızda kalacak. İki erkeğin, iki atanın, ne olduğunu bile anlamadıkları bir gizemin peşinde hayatlarını harcamalarının, kaderlerinin daha doğmalarından önce nasıl bağlandığının hikâyesi.

Hiçbir şey gerçek değil, ama her şey mümkün. Assassin'lerin inancı bu. Altair ve Ezio gerçek olmayanı yaşayıp gerçek olan büyük bir gizemin peşini kovalayarak harcadılar hayatlarını. Onlardan sonra gelecek olan için.

O ikisinin sayesinde Desmond'un önünde her şeyin mümkün olduğu bir gelecek var. Bizim de o gelecekten hâlâ ümidimiz var.



Hookblade ile tırmanmak çok seri olmuş.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 200 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 15+
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/usIWgs

Assassin's Creed 2 > Assassin's Creed Brotherhood > Assassin's Creed Revelations







Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Üçüncü oyunun temele inip, binayı en baştan inşa etmesi gerekiyor. Yoksa koca AC efsanesi kendi ağırlığı altında ezilecek.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



Rayman Origins

"EKLEMLERİM YOK DİYE ÖLDÜM MÜ SANDINIZ!" -VOLKAN TURAN

Yakın Arkadaşın Biri: Volkan bu ne lan! Rayman mi kalmış da sen inceliyorsun ahahah!
Volkan: Çekiç mi seçsem, beyzbol sopasını mı, banyo terliğini mi hmmm...
YAB: Şaka be tamam, tamam, gel de oyna hadi. Ama millet Skyrim incelerken senin burada Rayman inc... ahaha tamam sustum!
V: Bi daha konuşursan var ya...

Oyun başlar. Aradan 10 dakika geçer.

YAB: Ya hadi ya! Versene ben de oyniyim bir el! Versene lan?!
V: Ahahaha çok komik ya, baksana grafiklere. Ahahaa!
YAB: Versene lan! AAA!
V: Nihaaaaa.....
YAB: Banyo terliği!

Gerçek hikâyedir; dalga geçtiği oyunu oynamak için yalvarmıştır o yakın arkadaşın biri :) Elbette oyunu mu oynamasına izin vermedim ama daha güzelini yaptık, yan yana oynadık. Geçen ay incelediğim *Ratchet&Clank: All 4 One*'ın ardından bu ikinci co-op deneyimimden de oldukça memnun kaldım açıkçası. Ayrıca Rayman benim çok daha eski bir dostum. Tanışıklığımız ilk PlayStation yıllarına dayanır. Her ne kadar tüm oyunlarını oynasam da aklımda en çok yer edenin üçüncü Rayman olduğunu şimdi fark ediyorum. Bildiğiniz gibi Rayman, 3B bir platform oyunu olarak kendi kulvarının yıldızlarındandı, ama hiçbir zaman en iyisi olmamıştı. Zaten yeni nesilde platform oyunlarının çıtası arşa değdiğinden beri de sesi soluğu kesilmişti bu eklemsiz arkadaşın. Halbuki öyle değilmiş, bir köşede kendi kendine çalışıyormuş. Daha doğrusu, oyunun yapımcısı Ubisoft Montpellier tek hamlede bir kahraman yaratmış; standart bir 3B oyunu yerine alan derinliği olan bir 2B platform oyunu haline getirmiş Rayman'ı. Yani sadece soldan sağa ve aşağıdan yukarıya ilerlediğimiz eski kafa bir yapısı var oyunun ama bu oynanış *Patapon* tarzı grafiklerle süslenince tadından yenmez olmuş.

2B UCUNUZ VAR MI?

Rayman Origins (kısaca RO) pek çok şeyi doğru yapıyor, ama bir şeyi mükemmel yapıyor. O da görsel tarzı. Oyun muhtemelen şu güne kadar gördüğünüz en güzel görsellere sahip. Bu zenginliği kelimelerle anlatmak zor ama denemeliyim; klasik bir çizgi-filmin daha pasteli, klasik bir 2B platform oyunundaki fonun daha hareketlisi, Miyazaki animelerinden çıkmış izlenimi veren harika mekânlar, gördüğünüzde şaşkınlığınızı gizleyemeyeceğiniz detaylar, tüm bölüm konseptine son pikseline kadar uyulması ama asla tekrara düşmemesi, her hareketinizden komik bir şeyler çıkması, *Happy Tree Friends* kadar güldürmesi.... Sebepler çoğaltılabilir, şu sayfalarda gördüğünüz ekran görüntüleri de kafanızda bazı ışıklar yakabilir ama HD bir videosunu izleyene kadar ne olduğunu tam anlayamayacağınızı garanti ederim. Oyunda öyle mekân tasarımlarıyla karşı karşıya kaldım ki,



EŞSİZ ÇÜNKÜ

Zor ama abartı değil, renkli ama abartı değil, uzun ama abartı değil, komik ama abartı değil, zeki ama abartı değil... Tüm öğeleri olması gerektiği gibi nasıl tutturmuş bilemiyoruz ama pilavı bizden daha iyi yapamaz!





Daha fazla bonus toplayayım derken sık sık öleceksiniz, alışın buna!

Kaç kişiyseniz artık, zorluk ona göre değişiyor.



gamepad'i bıraktım ve sadece bu "fotoğrafta neler var vay vay!" şeklinde hayran hayran baktım. Stüdyonun çizim kalitesi hayal gücüyle olabilecek en iyi seviyede birleştirmiş. Tamam, bunu animelerde hep görüyoruz ama bir platform oyununda ilk kez bu kadar etkileyicisine rastlıyoruz. Buzlu, kumlu, güneşli, ormanlı bölümler o kadar tatlı inşa edilmiş ki, yüzünüzde hep bir sırıtma. Mutlu oluyorsunuz, kıkırdıyorsunuz bildiğiniz. Rayman oyunları hep eğlenceliydi ama bu kadar değildi. UbiArt Framework'un nimetlerini böylece daha yakından görmüş olduk, ekstra mutlu olduk. 1080p'de 60fps, daha ne isteriz!

HER GÜÇLÜ OYUNUN ARKASINDA BİR...

15 yılını doldurmuş Rayman'ın bu başarısı tesadüf değil, oyunun arkasında Michel Ancel var. Evet, *Beyond Good & Evil*'ın da yaratıcısıdır kendisi. İkinci oyundan sonra Rayman'i ve eski stüdyosunu bırakan Ansel sonradan bu kararından vazgeçmiş ve oyun dünyasının başına gelebilecek en güzel kavuşmalardan biri olmuş bu. Dile kolay, gördüğümüz son Rayman olan *Hoodlum's Revenge*'in üzerinden altı yıldan fazla zaman geçti. Platform oyunları inanılmaz yol aldı ama Ancel'in de kafasında dâhice fikirler yeşermeye devam ediyordu. O fikirleri RO oynarken çok rahat fark ediyorsunuz.
Rayman eskisi gibi hoplayıp zıplamanın dışında tekme-yumruk sallayabiliyor, havada pervanesini açıp süzülebiliyor, ufalabiliyor... Bölümlerde ilerledikçe pek çok yeni yetenekle ödüllendiriliyorsunuz ve bunların çoğu da o bölümün kaderini etkileyen özellikler oluyor.

Bölümleri en az dört amaç için oynayabiliyorsunuz. Birincisi sadece sonuna varabilmek, ikincisi bölümün her yerine dağıtılmış ve gizlenmiş parçaları toplamak, üçüncüsü en kısa sürede bitirmek, dördüncüsü de hepsini bir arada yapabilmek. Ama bunlardan ikisine odaklanmak yetiyor da artıyor bile. Çünkü oyun zor. Cidden zor yahu! Daha ceninken platform oyunu oynamaya başlayan ben söylüyorum bunu. Ama gıcıklığına zor değil. Zekice zor! O nasıl oluyor demeyin, oluyormuş. Örneğin bölümün ilk çeyreği sizi hızlandırıyor, eliniz alışıyor hiç zaman kaybetmeden ilerlemeye, ikinci çeyrekte bir bakıyorsunuz sükunetle geçmeniz gereken yerler var; eliniz alışmış hızlı olmaya geçemiyorsunuz tabii. Sinir harbi yaşadıktan sonra yavaşlıyorsunuz. Sonraki çeyrek ise normal geçiyor ama hızlı olsaydınız ekstra mükafatlandırılacaktınız! Hay aksi deyip son çeyreğe gazlı giriyorsunuz ama bu sefer de yavaş olsaydınız kazançlı çıkacaktınız. Ama bu sadece basit kısmı. Oyun boyunca çok daha zeki tuzaklar, önceden tahmini zor olan engeller bekliyor olacak sizi. Emin olun bu kadar zorlanıp da bu kadar başından ayrılmak istemeyeceğiniz az platform oyunu var bu gezegende. Bilmem hatırlar mısınız, bir zamanlar *Earthworm Jim* vardı, onu anımsattı oyun bana sık sık. Tabii RO'da ölme, can sayısı diye bir şeyin olmaması muhteşem fikir. "Pes mi edeceksin yani? Kaçıyor musun? Bak konsolu kapatıyor terbiyesiz!" şeklinde bilinçaltınızla oynuyor oyun. Belki de bu yüzden oyunun başından ayrılmak güç...

BİTMEZ TÜKENMEZ

Oyunlar kısa olsa şikayet ediyoruz, uzun olsa yine ediyoruz, ortası olsa ne diyeceğimizi bilmiyoruz. Bildiğimiz bir şey, oyun uzun ömürlü olacaksa da bunu kandırmacalarla değil, oyundaki elementlerle yapmalı. RO bu işi de elinden geldiğince iyi yapıyor. Saymadım kaç on bölüm var ama sürekli oynasanız bile sizi bir hafta tutsak edecektir ilk seferde. Çünkü bölümleri bitirmek o bölüme bir daha geri dönememek anlamına gelmiyor. Haritada seke seke ilerlerken o anda giremeyeceğiniz ekstra bölümlere rastlıyorsunuz mesela. Buralara anca yeterince güçlenip bir sonraki haritaya geçince girebilecek hale geliyorsunuz. Hız, gözlem ve reflekslerin ölçüldüğü bu ekstra bölümlerden mücevher ve bonusları topluyorsunuz ki yeni karakterler açmak istiyorsanız bu yolu izlemelisiniz. Veya bölümlerdeki tüm altınları toplamak zor mu geliyor? Bazı baloncuklar topladığınız puanları ikiyle çarpıyor, onları bulun? Ya da ekstra tomurcuk olarak size geri dönecek olan gizli odacıkları tespit edin. O da olmuyorsa bölümlerin bir köşesinde, gitmesi genelde zor ama görmesi daha zor olan yerler var, onları keşfedin. Ne yaparsanız yapın, defalarca oynadığınız bölümlerde bile hâlâ yapacak şeyler çıkıyor. Bu da tekrar oynanabilirliği oldukça yükseltiyor.

Zaten çok oyunculu özelliğinden faydalanacaksanız kaç kere oynadığınızın pek bir önemi yok. Dört kişi bölüme pirana gibi daldınız mı eğlencenin dibine, gözüne, artık neresine gelirse vuruyorsunuz. Tuzaklardan önce kurtulmak, puanları kapmak veya tuzakları arkadaşlarınızın aleyhine açmak, Nuri Alço kahkası atmak: Paha biçilemez!

Son birkaç yıldır ikinci baharını yaşayan platform türünün Rayman Origins'ten öğreneceği çok şey var. Hazır göz atmışken "bir seri nasıl yeniden yaratılır" sorusunun cevabına da baksınlar. Ben biraz eğlenmekten fazlasını ummazken 2011'in en iyi oyunları listenizde zirveyi zorlayacak bir oyunla karşılaştım, size de aynı deneyimi öneririm.

Limbo



>

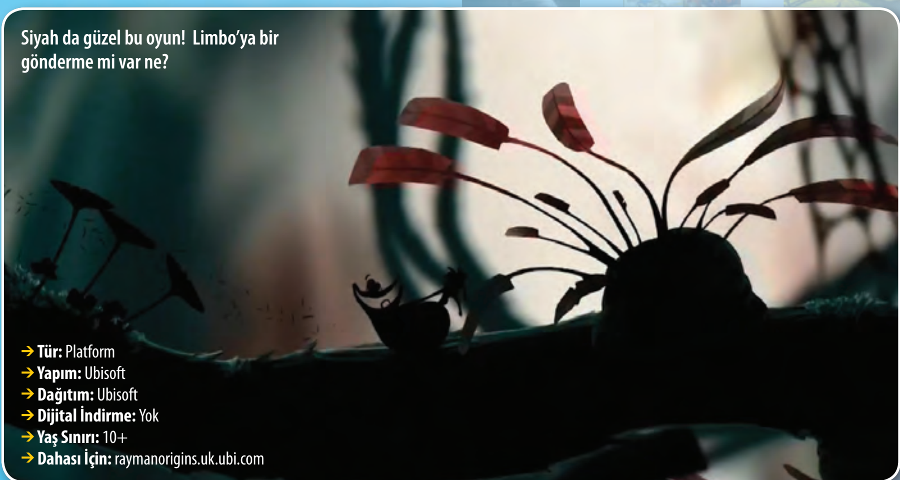
Rayman Origins



>

Lost in Shadow





Siyah da güzel bu oyun! Limbo'ya bir gönderme mi var ne?

- **Tür:** Platform
- **Yapım:** Ubisoft
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Dijital İndirme:** Yok
- **Yaş Sınırı:** 10+
- **Dahası İçin:** raymanorigins.uk.ubi.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Bölüm tasarımları ✓ Görsel ve işitsel kalite ✓ İçerik zenginliği
- ✓ Platform elementlerinin ustaca kullanılması ✓ Eğlence faktörü
- ✗ Yüklemeler uzun sürüyor ✗ Bazı bug'lar ✗ Dövüş hareketi azlığı



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

16-bit döneminden kalma platform oyuncuları başucu oyunu yapar. Geri kalanlar da öper mıncıklar çok sever!

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



YEŞİLLERİNİZİ GİYMENİZ YETMİYOR ARTIK, KILICINIZI DA KUŞANMALISINIZ -EMRE İNAL

THE LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD

EKİM'İN SON HAFTALARI... Herkes gelecek ay çıkacak oyunlardan bahsediyor, hepsine nasıl vakit yetiştireceğini tartışıyor. *Battlefield*, *Modern Warfare*, *Skyrim* en çok konuşulanlar. Bu isimler umrumda mı? Hayır. Çünkü ben *Skyward Sword*'u bekliyorum.

Kasım'ın ortası... Elimde bir anahtar tutuyorum. Zindanın kapısını aralayarak içeri giriyorum. Köşede tozlu bir şekilde duran sandığı gözüme kestiriyorum. Onun için geldim ve istediğimi almadan da gitmeyeceğim. Hemen kılıcıma götürüyorum elimi, kınından çıkarmak istemiyorum ama gerekirse müdahale etmeye hazırım. Anahtarı yerleştiriyorum sandığa, açılıyor. İçindekini alıp, arkamı dönüp havaya kaldıracakken tam, onu sarmalayan bir şeyler engel oluyor bana. Örümcek ağı olmasını umarak bakıyorum ama hayır, kablolar. Ne, kablolar mı? O anda daha oyuna başlamamış olduğum aklıma geliyor, gerçeğe dönüyorum bir anda. Sandık zannettiğim şey Wii, anahtarsa oyun çıkıyor. Fakat kılıcım hâlâ yerinde duruyor! Çünkü bu *Legend of Zelda* oyununda Wiimote'u gerçekten de kılıcım olarak kullanacağım.

Çoktan anlamış olduğunuz üzere, bu yazıyı yazan kişi bir Legend of Zelda hayranı – ancak fanboyluk yapacak birisi de değilim merak etmeyin. *Skyward Sword* açıklandığında **"Yeni Zeldaaaa!"** diye bağırarak mahallede turlamak yerine, yayınlanan materyallere bakarak karşımdaki oyundan ne beklemem gerektiği, neyi görüp neyi göremeyeceğimi belirlemiştim. İki özellik benim için ön plandaydı şu ana kadar; grafikler ve kontroller.

GANONDORF DA KAHVERENGİYDİ!

Normalde oyunlarda grafiğe takan birisi değilim, hatta en son dert edeceğim şeylerden birisidir. Ancak benim için çok önemli bir kıstas vardır: Kahverengilik. Bazı yapımcıların sözde *"gerçekçilik"* olarak adlandırdığı, benim ise renklerin ve canlılığının tamamen katledilmesi diyebileceğim bu tarzdan, tabir-i caizse tiksiniyorum. Elbette oyununuzu daha gerçekçi hale getirmek isteyebilirsiniz, ancak bunu her şeyi kahverengiye boyayarak ve olduğundan daha fazla parlatarak yapmak zorunda değilsiniz – renkler düzgün bir şekilde kullanıldığında da gerçekçi bir görüntü elde edilebilir çünkü. Maalesef *Twilight Princess* da bu kahverengilikten nasibini almış bir oyundu. Sırf bu yüzden oyundan soğumuştum. Halbuki *Wind Waker* ne güzeldi, ne kadar canlıydı. Bu yüzden *Skyward Sword*'a başlarken her şeyden çok grafik stilindeydi gözlerim.

Neyse ki *Skyward Sword*, gerçekçi olmak için *Twilight Princess*'in insan anatomisine uygun figürlerini alıp *Wind Waker*'ın renkleri ve canlılığıyla birleştirmiş ve tek kelimeyle söylemem gerekirse, sonuç harika! Ama belirtmeden edemeyeceğim, hâlâ *Wind Waker*'ı tercih ederim ben. Yine de



EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Daha önce hiçbir Zelda'yı, hatta hiç bir oyunu böyle oynamadınız. Deneyenler oldu, ancak Skyward Sword kadar başarılı olamadı.



Dilerseniz çevredeki Wiimote şekillerini ve yazılarını kapatıp minimal bir arayüz kullanabiliyor, hatta tamamen ekrandan kaldırabiliyorsunuz.

tebrik ederim Nintendo'yu, her şeyin HD olduğu bir çağda, Wii'nin teknik limitlerini sonuna kadar zorlayarak göze güzel görünmeyi başaran bir oyun yapmış. Ah bir de HD olabilseydi tabii...

WIIMOTE BİR KILIÇ MI?

İkincisi ve daha da önemlisi, kontroller. Ben *Twilight Princess*'i Gamecube koluyla, direkt Gamecube'te oynadım. Oyun çünkü her ne kadar Wii için optimize edilmiş olsa da, aslen bir GC oyunuydu. Saldırmak için tuşa basmak yerine Wiimote'u rastgele oraya buraya sallamak, sadece gereğinden fazla efor sarf etmeme sebep olacaktı. Hadi Wii, hareket, kilo verdirir falan kabul de, böylesine bir oyun için yanlış bir yöntem olurdu. Bana kalsa *Skyward Sword*'a da aynı düşünceyle yaklaşırdım fakat oyunun Wiimote + Motion Plus'la, hatta sadece bu ikisiyle oynanabildiğini öğrendim. Yani seçme şansım yoktu. Kontrollerin sapıtmamasını umarak, kaygılı bir şekilde aldım kılıcımı.

Sonuç? Bence olmuş. Var olan, bildiğimiz herhangi bir *Legend of Zelda* oyununa sadece bu şekilde bir kontrol sistemi eklenseydi pek bir anlamı olmazdı. Ancak oyunun bu yeni kontrol sistemi göz önüne alınarak tasarlanmış olması sayesinde anlamlı olmuş Wiimote'u kılıç olarak kullanmak (ve yine bu yüzden GC kumandası gibi başka yöntemleri desteklemediği gibi Motion Plus olmadan oynanamıyor oyun). Kılıcı ne taraftan savurduğunuz önemli; yatay, dikey, çapraz ya da ileri doğru yapacağınız saldırılar sayesinde düşmanlarınızı yenebiliyorsunuz. Kimisi yalnızca belli bir noktasından zarar alıyor, kimisi de başka yönlerden gelen ataklardan korunuyor çünkü. Bunlarla beraber dönen saldırınızı da hâlâ kullanabiliyor, bir de Wiimote'u yukarıya doğru dimdik kaldırarak kılıcınızı güneş ışığıyla doldurup, uzun mesafeli bir saldırı yapabiliyorsunuz. Bu saldırı şekillerine özgü tasarlanmış bulmacalar olması da değişiklik katmış oyuna. Üstelik bu hareketleri yaparken Wiimote'u gerçekten de kılıç gibi kullanmanız gerekiyor. Başka Wii oyunlarını kandırırken yaptığımız basit bilek hareketleri, oyuna düzgün bir şekilde yansımıyor. Ne zaman yayıldığım koltukta toparlanıp, düzgün bir şekilde (ama kolumu çıkartacak kadar da abanmadan) savurmaya başlasam Wiimote'u, hareketleri başarıyla gerçekleştirebildim.

Ancak ne yazık ki oyun falsolarından bir tanesini burada veriyor. Kılıç kullanımı tamam ama diğer eşyaların kullanımı da yine aynı teknoloji üzerinden olunca, Wiimote'u ekrandaki spesifik noktalara tutmak konusunda zorlanmaya başlıyorsunuz. Demek istediğimi biraz daha açayım; normalde Wii oyunlarında, ekrandaki imlecinizin yerini ekranın üstünde ya da altında tuttuğunuz sensör barı belirler ya... Bu oyunda sensörlerle birlikte Motion Plus'ın verdiği bilgilere de önem gösterilmiş ama bu durum maalesef oyunun bozulmasına yol açmış. Bu yüzden oyunu ilk açtığınızda sorun yok, siz ekrandaki ilgili noktayı gösterdiğinizde imleciniz de orayı gösteriyor ama ekran başında



Dünyayı kurtarıyor olabiliriz ama harçlığımızı hâlâ çim biçerek çıkartıyoruz.

dakikalar ilerledikçe kaymalar yaşanıyor. Şahsen yarım saatlik oyunlar sonunda Wiimote'u tavana ve yere tuttuğumda imleci ekranın ortasına anca getirebildiğim anlar yaşadım ben. Bu sorunu çözebilmek için, bu sapıtmayı her fark ettiğinizde (gerçi ben imleci her kullanacağınız sırada yapmanızı öneririm) aşağı tuşuna basarak tekrar ekranın ortasında sabitlemeniz gerekiyor. Detaylı bilgi buralardaki bir kutuda mevcut, ancak söylemek isterim ki bu çok büyük bir engel ya da çok büyük bir bozukluk değil oyun için. Daha önce Wii'de bu şekilde bozulabilen ne oyunlar gördük, en azından tek bir tuşa basarak aynen oynamaya devam edebiliyoruz. Büyük ihtimalle E3 2011 sırasında sahnede yaşanan aksilik de bununla ilgili bir şeydi; belki de o olaydan sonra toparlayabildikleri kadar toparladılar ve o sayede büyük bir karın ağrısına dönüşmesi engellendi.

HELE ŞÜKÜR ESAS KIZ!

Sizi bilmem ama ben oyunlarda bir esas oğlan, esas kız mantığının oturtulmasını seviyorum. Ancak *Legend of Zelda* oyunlarında maalesef Zelda her zaman esas kız olmuyordu. Kimi zaman "Daha yaşımız kaç!", kimi zaman "Biz ayrı dünyaların insanıyız..." falan filan, kimi zamansa direkt "arkadaş bölgesi"ne gönderiliyorduk. Klasik kız tripleri işte. Ya tamam lafımı geri alıyorum (siz de kız arkadaşınızın okuyacağını bildiğiniz şeyler yazdığınızda bunu yapın!). Sonuçta elbet Link'in bir esas kızı, hatta çapkınlığı tutunca esas kızları oluyordu, bu durumda Zelda'ya yer kalmıyordu... Şimdi bu oyunda nihayet Zelda bir kenarda beklemek yerine başrolü alıyor ve Link daha önce kimsenin gitmediği yerlere gidiyor Zelda için.

Konuya ve bu ikilinin hikâyesine dalmadan önce *Skyward Sword*'un dünyasından bahsetmem gerekiyor. Serinin sevenleri bilecektir, neredeyse her *Legend of Zelda* oyunu bir inkarnasyonu anlatır. Bazı oyunların kronolojik olarak yeri tam olarak bilinmese de (iki ayrı zaman çizgisi teorisi en çok ortaya atılan ve en mantıklı geleni kulağa), *Skyward Sword*'un serinin tüm oyunlarından daha önceki bir zamanda geçtiğini biliyoruz. Ancak özellikle belirtilen bir diğer detay, kronolojik olarak "her şeyin başladığı" oyun olmadığı, yani gelecekte bir gün daha geçmişte geçen bir oyunla karşılaşmamız olası.

Skyward Sword'un dünyası başta yalnızca **Skyloft** olarak biliniyor. Uçsuz bucaksız, bulutların üzerinde seyreden kaya parçalarından oluşan Skyloft, Link'in kabilesi Hylian'ların anavatanı ve Hylian'lar bundan başka bir dünyanın varlığından haberdar değil. Efsaneye göre bulutların altında yeryüzü adı verilen bir başka dünya vardır ve sadece topraklardan oluşmaktadır. Ancak altı üstü bir efsanedir işte, aslı astarı var mıdır, kimse bilmez.

KALİBRASYON

Yazıda da bahsettiğim gibi, oyunda zaman zaman bir şeylerin saçmalamaya başladığını fark ettiğinizde, "Silkelen ve kendine gel!" demeniz gerekiyor kendisine. Bunu gerçekleştirmek için öncelikle herhangi bir menzilli silah (sapan, yay, böcek vs.) seçmeniz gerekiyor. Wiimote'u ekranın tam merkezine doğrultuyor ve aşağı tuşuna basıyorsunuz. Bu sayede Link de tam olarak imleci ortalıyor. Ekranın merkezine doğru Wiimote'u tuttuğunuzda başta saçma sapan yerleri gösteriyor olabilirsiniz ama imleç ve gösterdiğiniz yer bu kalibrasyon sonrası tekrar eşleniyor. Ardından, yayında ve yapımda emeği geçen herkese teşekkürler, bir dahaki kalibrasyonda görüşmek üzere deyip kaldığınız yerden devam ediyorsunuz aksiyonunuza. Zaten bir süre sonra el alışkanlığı ediniyorsunuz ve bu işlemi yapmak 2-3 saniyenizi alıyor, o yüzden dert etmenize hiç gerek yok.











Tek bir kılıç yetmezmiş gibi iki kılıçla korunuyor bu rakibimiz. Her seferinde açığını yakalayabiliyoruz ama!

Tüm kabilenin esas efsanesi ise Tanrıça Hylia'dan bahseder. Hyrule'un yaratılışından sonra, altın tanrıçalar Din, Nayru ve Farore tarafından bizzat oluşturulan Triforce'un bahşedildiği tanrıçadır o. Hylian'ları, diğer kabileleri ve en önemlisi Triforce'u korumak için gücünü kullanarak bulutların üzerindeki uçan adaları yaratmıştır. Şu anki dünya bizzat onun, eski bir iblis olan Demise'a karşı verdiği savaşın eseridir. Şu anda yaşayan bütün varlıklara hayatını o kazandırmıştır.

Yıllar boyu Hylia'yı anmak için Kanat Seremonisi adı verilen ve o yılın adaylarından en başarılısının şövalye ilan edildiği bir etkinlik gerçekleştirilmektedir. Şövalye Akademisi liderinin güzel kızı Zelda'ya da, bu yılki etkinlikte tanrıça rolünü oynamak düşmüştür. Eh tabii, biricik çocukluk arkadaşı ve kendisine karşı bir şeyler beslediği açık olan Link ise bu seneki yarışmalara katılmak ve şövalyelik unvanını almak istemektedir. Şövalye ilan edilecek olan kişinin, seremoniyi tanrıça rolünü üstlenen kimseyle gerçekleştireceğinden bahsetmeme hiç gerek yok sanırsam.

Hylian'lar ilginç bir kabile, çünkü doğum anlarında Loftwing cinsindeki bir yavru kuş onlara geliyor ve yavru kuşla doğan bebek arasında özel, hayat boyu kopmayan telepatik bir bağ oluşuyor. Hylian'lar ulaşımlarını da Skyloft'un çevresinde uçan bu kuşlar sayesinde yapıyor. Kanat Seremonisi de, kendi Loftwing'i ile en güçlü bağa sahip olan kişinin belirlendiği seremoni.



Bu bitkiler eskiden çıtır çerezdi... Şimdi çıktıkları anda ağızlarının açık olduğu yöne doğru kesmeniz gerekiyor.

Ufak bir spoiler yaparak, yani oyunun ilk saatini anlatarak konuyu anlatmayı tamamlayacağım. Ama bu kadarını bile öğrenmek istemem diyorsanız sonraki paragrafa geçebilirsiniz. Sonra gelip okuyun ama! Oyun başladıktan bir süre sonra, daha doğrusu oynanış tekniklerini öğrendiğiniz bu alıştırma aşamasını geçtikten sonra, Link seremoniyi kazanıyor ve Zelda ile baş başa kalıyor. Zelda kendi elleriyle hazırladığı hediyesini teslim ediyor Link'e ve birlikte Loftwing'lere binerek ufka doğru yol alıyorlar. Yüzünden okuyabiliyorsunuz Zelda'yı orada; işte doğru an bu, açılmalıyım diye düşünüyor. Tam duygularından bahsedecekken, kocaman kara bir hortum oluşuyor ve Link'i bayılttığı yetmezmiş gibi Zelda'yı bulutların arasından aşağı dünyaya çekiyor. Zaten birkaç gündür gördüğü rüyalarda Link'e artık vaktin geldiği söyleniyordu bir ses tarafından. Aynı sesin yönlendirmesiyle bulutları aşmak ve en önemlisi tanrıçanın kılıcını elde ederek, Zelda'yı kurtarmak için aşağı dünyaya doğru bırakıyor kendini Link.

ZELDA'NIN ALIŞVERİŞ LİSTESİ

Şimdi geldik en önemli kısma. O da **alışveriş listemizi** gözden geçirme aşaması. Biliyorsunuz, şu anda bir *Legend of Zelda* oyununu tutuyoruz elimizde ve seri boyunca ortaya konmuş, yazılı olmayan ama bilinen onlarca maddeyi de aldığımızdan emin olmamız gerekiyor.

HEY, LISTEN!

Legend of Zelda serisinin insanı sinir eden iki yanı vardır. Bunlardan birisi enerjimiz kritik seviyeye geldiğinde, 50 tane şarjı bitmek üzere olan telefon gibi öten uyarı sesidir. Acilen kalp bulup enerjinizi doldurmaya çalışırsınız. Öleceğinizden değil, sesi durdurmak için (maalesef insanın enerjisine acilen odaklanmasını sağladığının farkındayım, laf edemiyorum daha fazla o yüzden). İkincisiyse Ocarina of Time'daki Navi'nin her an, her objeye, her düşmana ettiği "Hey, Listen!" lafıdır. Tamam anladık, önümdeki şey hakkında bilgin var ve konuşmak için can atıyorsun ama şu an iki iskelet, kafama pike yapmış alevli bir yarasa ve ayaklarımın altında yıkılmakta olan bir köprüyle uğraşıyorum. O yüzden biraz çeneni kapatabilir misin Navi?
Neyse ki seri boyunca bu yoldaşlar değişiklik gösterdi de, biz de bu dertten kurtulduk. Öncelikle kulağa daha hoş gelen ikaz sesleri koydular bağırış çağırış yerine, daha sonra da farklı kişilikler eklediler. Bu oyunda kılıçla beraber gelen yoldaşınız Fi ise bir nevi bir robot. Evet, robot. "Geçmişte günümüzden daha gelişmiş bir teknoloji olabilir!" fikrinden ortaya çıkmış bu arkadaş, "%90 ihtimalle bu yöne gitmemiz gerekiyor", "Bilgi bankamdaki bilgilerden yola çıkarak yaptığım analiz şunu gösteriyor" tarzı cümlelerle ifade ediyor genellikle kendini. Aynı zamanda düşmanlar için bir bilgi bankası görevini de görüyor bu yapısıyla. Akıllı arkadaşları severim ama cahilliğine rağmen bizimle dalga geçen, pis kuçu kuçu diye aşağılayarak konuşan Twilight Princess'in Midna'sını sanırım biraz daha kişilik sahibi olmasından dolayı daha çok beğenmiştim ben. Gerçi şimdi oyunun konusunda daha önemli bir yeri vardı, o yüzden de olabilir.



Ne İyi Ne Kötü?

✔ Yeni kontrol mekanikleri ✔ Kahverengi değil! ✔ Yeni zindan tarzı ✔ Yeniliklerinin yanında eskiliklerini kaybetmemiş olması ✖ Getir götürle fazla uğraşabiliyoruz ✖ Ah bir de şu kalibrasyon olayı olmayaydı...

Öncelikle eşyalardan ve zindanlardan başlayalım. Alıştığımız çoğu eşya, yani bomba, yay, sapan, kalkan gibileri burada. Kullanımları yine benzer şekilde, tabii Wiimote'un katkılarıyla. Yeni olarak adlandırabileceğim ama benzerlerine daha önce eski oyunlarda rastladığımız birtakım eşyalar da var, ancak onlar sürpriz olsun, zira asıl derdimiz alıştıklarımızla. Oyunda bu sefer topladığımız incik boncuk tarzı eşyalarla silahlarımızı ve iksirlerimizi güçlendirebiliyoruz. Genellikle oyunda yaptığımız yan görevler sayesinde miktarlarını artırabilir ve özelliklerini değiştirebilirdik, bu sefer farklı bir yöntem seçilmiş.

İkinci maddemiz ulaşım. Şimdiye kadar at üstüne koşturduk defalarca, gemilere binip rotamızı çizerek seyahat ettik ama hikâye kısmından tahmin edeceğiniz üzere bu sefer ulaşımımızı Loftwing sayesinde yapıyoruz, yani uçuyoruz. Bu sefer oyunda 2 dünya var biliyorsunuz. Tehlikelerle dolu alt dünya olan Hyrule'da ne zaman kayıt noktası görevi de gören heykellerin yanına gelsek, tekrar bulutların üzerine çıkma şansını elde ediyoruz. Ulaşımı burada, Skyloft'ta belirlenen noktalar üzerinden gerçekleştirebiliyoruz. Bu noktalar hikâyede ilerledikçe açılıyor ve bu sayede aşağı dünyanın farklı yerlerine gidebiliyoruz.

Bir sonraki ve en önemli madde zindanlar. Az önce anlattığım gibi, aşağısı tehlikeli bir dünya. Hatta dev bir zindanın içindeyiz. Girdiğimiz her bölgede tıpkı zindanlarda yaptığımız gibi çevreyi dikkatlice incelememiz, bulunduğumuz kısmın yapısını ve bulmacalarını çözerek ilerlememiz gerekiyor. Ayrıca karşımıza eşyalar ve alt etmemiz gereken zorlu düşmanlar da çıkabiliyor. Önceki Zelda'lardan ezberlediğimiz 8 zindan ve arasındaki yollar mantığını takip etmeyen bu fikri epey tazeleyici buldum. "Zindana girdiğinizi anlamayacaksınız" demişlerdi tanıtırken, bu yüzden ilk girdiğim ormanda dolaşırken "galiba zindandayım" dediğimi hatırlıyorum, ta ki gerçek zindana girene kadar.

Skyward Sword > Wind Waker > Twilight Princess





Uçarken hızlanmayı pike yaparak sağladığınız için Wiimote'u bol bol hareket ettirmeniz gerekecek.

Hylian'ların doğum anlarında Loftwing cinsi bir yavru kuş geliyor ve kuşla doğan bebek arasında hayat boyu kopmayan telepatik bir bağ oluşuyor

Mekanların sayısı aslında diğer oyunlara kıyasla daha az ama hikâye boyunca her mekanı defalarca ziyaret ettiğimiz için, her gidişimizde fark etmediğimiz yönlerini araştırırken buluyoruz kendimizi. Tek sorun, gereğinden fazla ekstra işe kalkışmamız. Normal bir insanın sabır sınırlarını zorlayacak kadar çok getir götür işi alıyoruz mesela ve bu da bir süre sonra yorabiliyor bizi. Dikkat edilmesi gereken önemli bir değişiklik de artık oyunun yalnızca az önce bahsettiğim heykellerde kaydedilebiliyor olması. Neyse ki sık sık karşımıza çıkıyorlar da eski sistemi mumla aramak zorunda kalmıyoruz.

Zelda serisinin önemli parçalarından biri de enstrümanı. Bu sefer tanrıça Hylia'nın da kullandığı harpı alıyoruz Zelda'dan ve oyunun asıl enstrümanı haline getiriyoruz. Yine eski oyunlardaki gibi ilgili yerlerde çalarsak bulmacaları çözmemizde yardımcı oluyor, ancak eski oyunlardaki kadar ön planda değil bu sefer enstrüman. Onun yerini alan bir sürü ekstra özellik var çünkü. Kulağımıza küpe olacak, nota tuşlarını tek tek öğreneceğimiz müziklerden mahrum kaldığımız gerçeğini değiştirmiyor tabii bu. Neyse ki onun yerine, yine beklediğimiz gibi şölen yapıyor kulaklarımız *Skyward Sword*'un müzikleriyle.

Sizin aklınıza gelen başka madde var mıydı bilemiyorum ama varsa, onun da oyunun içinde bir yerlerde sizi beklediğine emin olabilirsiniz; ben aklımdakileri saydım, bitirdim.

Yine yeşillendik!

Geldik yazının sonuna, ama bu yazıdan sonra oyunu oynamaya başlayacak olanların efsanesinin başlangıcına. Oyunun notuyla ilgili olarak dikkatinizi çekmek istediğim bir şey var. *Skyward Sword* bu kontrol şemasıyla, bu grafiklerle, bu yapısıyla, yani genel olarak her şeyiyle *Ocarina of Time*'ın tahtına en fazla yaklaşan oyun. Ama bu haliyle bile serinin en üst sıralarına yerleşti, ve ne diyebilirim ki, beklediğime kesinlikle değdi.





Esas kötü düşmanımız Griharim ile tanışın. İlk kavganızda, her kılıç hareketinize karşı koyarak saçınızı başınızı yolduracak.



→ **Tür:** Aksiyon-Macera → **Yapım:** Nintendo → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia
→ **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.zelda.com/skywardsword

Son Karar

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Wii'nizi uzun zamandır açmıyorsanız, bu seferki açışınız efsane olacak.

9,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



KAN REVAN PICTURES PROUDLY PRESENTS... -FURKAN FARUK AKINCI

The House of the Dead: Overkill Extended Cut

DON LAFONTAINE'İ BİLİR misiniz? Mesela yukarıdaki spotu zihninizde onun seslendirmesini isterdim. Bu abimiz "The Voice" olarak anılan, bizim de fragmanlardaki davudi sesinden tanıdığımız kişidir. Kendisi 5000'den fazla fragman seslendirmiştir. "In a world...", "In this summer" ya da "One man army" gibi dile pelesenk olmuş laflar kendisine aittir. Neredeyse üç yıl olmuş *The Voice* bu dünyadan göçüp gideli ama bakın hâlâ onun bıraktığı mirası yiyor oyunlar bile... Daha önce Wii'ye çıkmış olan "sadece ateş edelim, karakter kendi gitsin" adlı türe mensup (on-rails-shooter) *The House of the Dead: Overkill*, yanında bir de *Extended Cut* alarak PS3'lerimize geldi. Daha önce oynamamış olanlar için hatırlatmakta fayda var: Oyun buram buram *Grindhouse* kokuyor ve oyunu bize her adımda Don LaFontaine benzeri bir abi anlatıyor. Patlamış mısırınızı, Sharpshooter ve Move setinizi hazırlayın ve cumartesi gecenizi Ölüler Evi'ne ayırın...

CHEESY! CHEESY! CHEESY!

Bazı oyunlar "nesini anlatıcam ben şimdi bunun" dedirtmiyor değil. ThotD de öyle... Zira oyun komple mavra üzerine kurulu. Paranız varsa ve Move ile oynanacak oyun arıyorsanız "alın, oynayın" derim. Ama özellikle Sharpshooter tavsiye ederim ki oyunun kombo sistemi sizi yormasın. Çünkü gaza geleceksiniz, bundan adım gibi eminim. Arka planda dönen gaz müzikler, karakterlerin fevkalade "ucuz" replikleri, her yerinden şuursuzluk akan 70'lerin kendine has "ikinci sınıf sinema filmi" havası oyunun iliklerine işlemiş. Ve kan tutmuş işte, süper eğlenceli bir oyun çıkmış ortaya. Ama öyle süper keskin bir nişan mekanizması yok; mesela bir *Killzone* hassasiyeti beklemeyin. Yine de bir süre sonra zombilere sektirmeden saydırmaya ve komboları sıralamaya başladıkça kaptıracağınıza eminim.

Oyunun Sharpshooter ve Move desteği yanında iki güzel tarafı daha var: Wii versiyonunun üzerine iki ekstra bölüm daha eklenmiş ve dilerseniz tüm oyunu 3D olarak oynayabiliyorsunuz. Yeni bölümler hiç fena değil ve oyunun renk paletinden mi nedir, üç boyut desteği gayet iyi çalışıyor. Oyun baştan sona "düşmanları kurşun zehirlenmesiyle öldürmek" üzerine kurulu olduğundan, en iyi sonucu yanınıza bir arkadaşınızı daha alıp co-op atarak alabilirsiniz. Bu şekilde oynamanız benden size tavsiyedir, eğer geyik çevirmeyi seviyorsanız...

BARİ UCUZLUĞA KOYSAYDINIZ

Oyunun sizi hiç kasmadığını kurduğum cümlelerden fark etmişsinizdir. Yapımcılara "bu oyun arcade kardeşim, azıcık daha kassaydınız bizi" demek isterdim. Zira kendisi komedi derecesinde kolay. Zamanında az jeton heba etmedik bu serinin oyunlarında ama en öküz görünen boss bile elma şekeri gibi dağılıyor karşınızda. Zorluk seviyesini yükseltmek isteyebilirsiniz ama sonuç pek değişmiyor; oyun kolay... Ve bu yüzden 4-5 saatte bitiyor. Belki sonra Director's Cut modunu deneyebilirsiniz -ki bu kez daha fazla düşmanla karşılaşacaksınız- böylece susuzluğunuzu daha rahat giderebilirsiniz.

Ama oyun pahalı be arkadaşım... Bildiğin Wii portu bir oyuna 159 liralık fiyat etiketi pek adil değil. Hele de piyasada oynanacak tonla oyun varken sıra buna gelmeyebilir. Ancak ve ancak fazladan paranız varsa ya da Move için oynanacak bir şeyler arıyorsanız tavsiye edebilirim. Karar sizin, ben keyifle oynadım.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

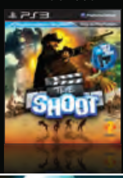
Gelin kabul edelim, hem Kinect'in, hem de Move'un kataloğu zayıf kaldı. Ama yine de Move'la yapılabilecek en iyi şeylerden biri onu silah olarak kullanmak. Overkill Extended Cut bana göre şu an PS3 üzerindeki en başarılı on-rails-shooter. Emsali The Shoot'tan çok daha iyi olduğu gibi, sahip olduğu temanın bir benzeri daha yok. Grindhouse'un dibi kısacası...

The House of the Dead: Overkill



>

The Shoot



>

Time Crises: Razing Storm







Zombilerin silah kullanmasını ayıplarım. Konsepte ters...

Geldikçe geldiniz! 1967'den beri durmadınız, rahat vermediniz arkadaş!

→ **Tür:** Raydan çıkaran shooter! (On-rails) → **Yapım:** Headstrong Games → **Dağıtım:** SEGA → **Kutulu Fiyatı:** 159TL → **Dijital İndirme:** PSN
→ **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/igAQiC

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bağımlılık yapan oyun mekanikleri ✔ Düşman çeşitliliği
✔ Move desteği ✔ 3D desteği ✖ Wii portu olduğunu belli eden grafikler
✖ Zayıf vuruş hissi ✖ Az içerik

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bol aksiyon, ucuz sinema, kan, revan... Tam bir cumartesi eğlencesi.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





Bu ikiliyi seçin ve izleyenleri biraz güldürün.

MUTLAKA YAPIN

Phoenix Wright'ı seçin ve 3. seviye özel gücünü yapın. Rakibinizi mahkemeye çıkaracak, sorgulayacak, resmen acı çektireceksiniz! Dövüş oyunlarında daha ötesi yok!

ESKİ DÖVÜŞ OYUNLARINA EKLENEN YENİ SIFATLARIN HASTASIYIZ KULÜBÜ! -VOLKAN TURAN

Ultimate Marvel Vs. Capcom 3

DLC'LERE KARŞI DEĞİLİM; oyundan kırpılmış bölümlerin, karakterlerin, haritaların daha sonra paketlenip ufak fiyatlarla satılmasına da karşı değilim ama bu paketçiklerin DLC gibi değil de yeni bir oyunmuş gibi ambalajlanması ve neredeyse tam oyun fiyatına satılması, eski oyuncusuna herhangi bir seçenek de sunulmaması beni sinir ediyor. Capcom, Street Fighter IV ve Marvel vs. Capcom 3 oyunlarında yapacakları her DLC'de benzer metodları izleyeceğini açıkladıktan sonra elim bu oyunlara gidemiyor. Ama buradaki gibi bir neden bulursam düşünebilirim.

"ESKİ KÖYE YENİ ADET" YAZARSAM DÖVÜN BENİ

Marvel vs. Capcom 3 **muhteşem** bir dövüş oyunu, üzerinde tekrar konuşmaya, tartışmaya gerek yok. Street Fighter IV'ten sonra Mortal Kombat 9'dan önce, dönüşü muhteşem olan dövüş oyunlarının zirvesi MvsC3. Artık dövüş oyunu turnuvalarının vazgeçilmez bir öğesi, yani topluluk tarafından gayet ciddiye alınan bir yapım. Ne var ki bu yapımı "geride bırakıp" üjbej karakter ekleyip, karakterleri törpülemek bir iyi niyet göstergesi değil. Hele ki eski oyuna sahip olup da sadece bu yeni içeriği isteyen kitleye bunu sunmamaları... Super Street Fighter IV: Arcade Edition'da da bunun bir benzerini görmüştük. Tabii ki Capcom olaya diğer türlü yaklaşıyor. Ultimate ekini alan oyun, daha önce MvsC3 almamış, oynamamış kitle için kaçırılmaz bir fırsat. Çünkü ilk oyundaki teknik aksaklıklar yok, oyuncular arasındaki yeni dengeler, online genişlemeler, mod düzenlemeleri bulunuyor. Yeni karakterler de cabası. Yersek.



Dante! Hangi elime yapıştın tahmin et hadi!

Ultimate MvsC3'te neler var peki? Elbette yeni karakterler oyunun çıkmasının ilk nedeni. Capcom tarafında DMC'den **Vergil, Frank West, Nemesis, Strider, Firebrand ve Phoenix Wright** bulunuyor. Marvel tarafındaysa **Ghost Rider, Hawkeye, Iron Fist, Nova, Rocket Raccoon ve Doctor Strange** var. Daha önce indirilebilir olarak sunulan **Jill Valentine, Shuma-Gorath** da kadroya dahil. İlk oyunda oyun sonu olan **Galactus** oyanabilir olarak ilk kez dövüş oyunu severlerle buluşuyor. Bu karakterlerden en az birinin koyu hayranı değilseniz, Ultimate sizler için anlamını biraz daha yitirmiş demektir. Örneğin ben Nemesis ile çok oynamak istiyordum. Hemen *bir Jill-Nemesis-Chris* takımı kurup oyunu bitirdiğimde gerçekten keyif aldım. Veya Rocket Raccoon ile (ki kendisi minnacık) koca süper-kahramanları evirip çevirerek dövmek parmak kaşıntınızı artırıyor. Ghost Rider da ilginç açıkçası. İşin komedi tarafında Frank bulunuyor daha çok. Fotoğraf makinesi flash'ı ile gözünüzü kamaştırıyor, alış-veriş sepetiyle üzerinize koşuyor, yerden zombi çıkarıp kafanıza atıyor, lavabo açacağıyla yüzünüze yapışıyor filan. Favorim ise Phoneix Wright. "İtiraz ediyoruuummmm" diye dövüşmek çok ilginçmiş. Ofiste de izleyenler gülmekten kırıldı. Yerden tekme atınca ayağı kayıp düşen bir karakter Phoenix Wright. Hadouken attığınızda dosyayı yüzünüze getirip çarpıyor, tam tersini yaptığınızda saçını başını yoluyor, endişeleniyor. 12 karakterin yarısı gerçekten dövüşmek isteyenlere, yarısı da eğlenmek isteyenlere özel olarak tasarlanmış. Geriye kalan 38 karakterle yine oturup kombolar kasabilirsiniz.

NE ULTIMATE, NE OMEGA. EN BÜYÜK SAYONARA!

Dövüş sisteminde büyük değişiklikler yok, ama bir öğrenme sürecine yine de giriyorsunuz. Hyper kombolarda vuruş sayısı artık otomatik değil. Sizin tuşlara basma performansınıza göre artıyor. X-Factor yani geri planda duran karakterin gücünün artmasına da şartlar getirilmiş mesela. Durmadan karakter değiştirip zaman çalan oyuncular için kötü haber! Karakter bazlı değişimler ise burada yazmakla bitmez, zaten yazmaya da gerek yok. MvsC3'te abartı ve hızlı olan hareketler yontulmuş. Birkaç yeni hareket eklenmiş. Ama yine de köşe kombolarında şiir gibi kombolar yazabiliyorsunuz. 3 hit kombo+havaya kaldır+4 hit kombo+assist+yerde 3 hit kombo+süper güç+yeni karakter çağır diye giden 70 hit'lik kombolar doğasını bozmamış. Modlar konusunda gözümüze çarpan tek yenilik **Heroes and Heralds modu** oluyor. Takım bazlı olarak dövüştüğünüz bu modda yeni yetenekler açabiliyorsunuz. Kart toplayıcılar için yine 100'den fazla toplanabilir kart var (eski oyunlardaki kartlar geçerli).

İlk oyuna zaten sahipseniz yeni karakterlere şöyle bir bakın. İçiniz kıpır kıpır olmuyorsa Ultimate'e hiç bulaşmayın. Vereceğiniz paranın üzerine biraz daha koyarak çok daha iyi oyunlar alabilirsiniz. Ama yeni bir oyuncuysanız Ultimate MvsC3 mutlaka arşivinizde yer edinmesi gereken bir dövüş oyunu. Hem offline hem de online modları açısından sizi yıllarca idare edecektir.

Marvel vs Capcom 3 > SSF IV: Arcade Edition > Ultimate Marvel vs Capcom 3



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Animasyonlar ✔ Bol ve yeni karakterler ✔ Eğlencenin es geçilmemesi
- ✔ Yeni hareketler, modlar, dengelemeler ✖ Yükleme süreleri
- ✖ Az mekân ✖ Oyun sonları

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Fiyatı az bir indirilebilir içerik olmak istemedi, intihar etti diyebiliriz MvsC3 için. Tek iyi yanı, yeni oyuncular için kârlı olması.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom/Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 117TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.marvelvscapcom3.com/us



NBA 2K12

OWWW, TÜM AĞALAR BURAYA TOPLANMIŞ! -GÖKTUĞ YÜKSEL

YENİDEN HEPİNİZE SEVGİ ve saygılar sunarak başka bir inceleme yazısı ile karşınıza çıkıyorum arkadaşlar. Tam kendi kendime "lan gitti güzelim NBA sezonu, ne seyredeceğiz şimdi Haziran'da?" derken iki gün önce lokavt (bu kelimeyi de bu şekilde yaratanı lok yapmak lazım) sona erdi hemen hemen aynı gün de sevgili müdürüm Sinan *"Gök, şahane bir NBA incelemesine var mısın?"* dedi... Tabi lokavtın bitmesi Türk basketbol severler için kötü oldu sanki zira Beşiktaş'ımız dünya starlarını Türk halkının gözünün önüne getirmeye devam ediyordu ama neyse, geçmiş olsun. Lamar Odom'um olayı çok komik oldu aslında lan, adamın Beşiktaş'a geleceği açıklandı (bro'm Emre'ye selamlar), ertesi gün lokavt bitti. Sanki Lamar Beşiktaş'a gelip *"ya beyler bir arkadaşa bakıp çıkacam"* der gibi bir şey oldu. Ehuehueh... Neyse, gelmediği de iyi oldu aslında, Lakers'ımızda izlemeye devam ederiz! Hem yurdumuzda lüzumsuz bir magazin saçmalığı var zaten, bunun içinde bir Kardashian'lar eksik (ben takip etmem magazin falan ama sanırım ve umarım onlar eksiktir), bir de onlar katılsaydı hiç çekilmez olurdu. Neyse yav, NBA yorumlarımı bir NEM yazıma saklarım ben, lokavttan kısaca bahsettikten sonra şimdi oyuna bir göz atalım.

TAMİRE GEREK YOK HOCA

Şimdi bildiğiniz üzere *"hacı abim, gözünü seveyim bozulmamış şeyi tamir etme, pişmişe su katma abi"* diye bir söyleyiş var, bence bu oyuna cuk oturan bir şey bu. Açıkçası gözüme çarpan şu oldu ki, her sene FIFA daha bir gerçekçi olur ve bir o kadar da zorlaşırken, NBA oyunlarında bu trendi gözlemleyemiyorum. Yani "bence" oynanış falan hep aynı çizgide kalıyor, düşük ölçekte ileriye götürülüyor ama hiç bir zaman FIFA kadar atlama olmuyor. Tabi yeni şeyler ekleniyor, basketbolcuların hareketleri daha bir gerçekçi ve akıcı yapılmaya çalışılıyor ama genel olarak oyun aynı kalıyor. O yüzden ben de bu yazıda, zaten iki sayfalık bir yazı olduğu için, kısa ve öz olarak oyundan bahsedeceğim, ancak My Player Mode'u es geçeceğim çünkü sırf ona bir sayfa harcanır...

NBA'S GREATEST MODE

Bence oyunun en büyük albenisi bu olmuş arkadaşlar. Geçen seneki oyunda bence spor oyunları sektörünün en büyük hamlelerinden birini yapıp MJ'i oyuna katarak zaten EA'in kâbusu olmuşlardı. Baktılar millet efsane Jordan'dan çok memnun kaldı (niçin kalınmasın ki), bu sene adamlar diğer efsaneleri de oyun katmışlar... 15 tane efsane maç eklenmiş oyuna, tabi maçlar da beraberinde değişik görsel efektleri, o maçlar hakkında basketbol severleri mest edecek bilgileri ve tabii ki o eski efsane basketbolcuları getiriyor. Jordan'dan sonra en büyük efsane kim dense benim aklıma Magic Johnson gelir. Tabii ki bence Kobe basketbol hayatını bitirdiğinde istatistikler açısından Jordan'ı da geçecek ama Jordan, Jordan'dır sonuçta. Ama yani 10 sene sonra, 20 sene sonra bir efsane muhabbeti geçince *"Jordan, Kobe ve Magic"* diye bir sıralama yapılacağına inanıyorum. Evet, tam bu noktada da *"beyler adam Larry Bird'ü unuttu lan!"* diyen sevgili okurumuzu ayın sazanı seçiyorum. Eheuhueh. Neyse, oyunda 15 tane efsanevi maç var, bunlarda karşı takımı yendiğiniz vakit her iki takımı da unlock etmiş oluyorsunuz. Bu maçlar çok otantik olmuş ya, görüntü falan değişiyor, çok eski maçlar siyah beyaz gösteriliyor, bazı maçların rengi soluk oluyor falan. Çok hoş. Sanırım çoook eskiden FIFA 97'de bu tür bir olaya girilmişti... Neyse, ayrı ve güzel bir tad katmış açıkcası...

OYUN AKICILIĞI

Oyuna eklenen en güzel şeyden sonra, şimdi de oyunun en güçlü yanından bahsetmek istiyorum. Şimdi tabi oyunlarda grafik teknolojisi gün geçtikçe ileriye doğru gidiyor. Bizim çocuklarımız kim bilir ne çözünürlükte oyun oynayacaklar, 4K mı oynarlar, 15 milyon poligonlu şeyler mi izlerler ne yaparlar ne ederler bilemem, ama bence günümüzde spor oyunlarında gelinen şu noktada bundan daha önemli bir şey var, o da oyunun akıcılığı ve gerçekçiliği. Fizik motoru ve yapay zeka... Zaten 2K serisinin Live'ın önüne geçmesinin ana sebebi de buydu bence. Bu akıcılık bu oyunda da katlanarak devam etmiş. Basketbolcular, ufak istisnalar haricinde çok gerçekçi hareket ediyorlar.

> **EN GÜZEL YERİ**
>
> **Başından beri NBA 2K serisini takip edenler (bu arada, iyi ki bu seri 1990'lı yıllarda çıkmamış değil mi :) bilirler, bu oyunun en güzel anı, siz oynarken odaya giren anne/baba/kardeş insanları tarafından "aaa, hangi maçı seyrediyorsun?" tepkisiyle karşılaşmaktır. "Oyun oynuyorum kekoş!" demenin zevkine paha biçilemez! Kardeşe tabii...**

Hatta yıldız basketbolcuların hareket etme stilleri bile oyuna "mükemmel" bir şekilde yansıtılmış. Ben oyuna Lakers ile başladım tabi, gözlerim de en çok Lakers maçı izlediğimden dolayı Lakers'lı basketbolculara alışmış. Lan sanki gerçek maç izliyorum bilader, Lamar Odom'un gazlanıp koşmaya başlaması, Fisher'ın üçlük atarken ki hafif kafa eğip kol yamultması, Kobe'nin tabii ki envai çeşit kendine has hareketi falan, tekrarlıyorum "mükemmel" olarak oyuna yansıtılmış. Eski basketbolcular da öyle, Michael Jordan'ın süper gazlanarak bastığı smaçlarda kaşlarını çatıp dilini dışarı çıkartması bile yapılmış. İşte bu tür şeyler bence oyun 720p olmuş, 1080p olmuş falan bunlardan daha önemli ve bu açıdan oyun benden tam not aldı. Oyun motoru çok iyi ya, elli çeşit örnek veremeyeceğim ama aklıma ilk gelenlerden, mesela elinizde topla sprint'e geçtiğinizde bazı basketbolcular topu ellerinden çok açıyorlar ve hoooop, top kaptırıyorsunuz. Benzer şekilde elinizde top yokken saha dışına, skor tabelasını düzenleyen herifçioğullarının olduğu masalara doğru koştuğunuzda basketbolcu vatandaş kendini durduramıyor ve kinetik enerjisinden ötürü masanın üstüne çıkmak zorunda kalıyor falan. Çok güzel detaylar olmuş bunlar.

SUNUM

Oyunda sunum da gayet güzel olmuş be gençler. Gerçi çok reklamla doldurmuşlar, Sprite'tan tut,



Eski maçlardaki filtreler hakikaten çok hoş...







HP'ye, Nike'den tut Gatorade'e kadar onlarca şeyin reklamı var, ama sonuçta TV'de maç izlerken de durum aynı olduğundan bu da oyunu daha bir gerçekçi yapıyor sanırım. Nike ve Air Jordan marka ayakkabıları modifiye edip basketbolculara giydirebilmek falan da çok detaya girilmiş olsa da bence güzel şeyler olmuş. Gerçi ben Adidas'tan başka spor ayakkabı almam, ama oyunda Adidas ile ilgili bir şey göremedim... Oyunda maçları yine Kevin Harlan sunuyor, üçüncü bir eleman eklenmiş yorum amaçlı. Ama bence NBA'de en iyi yorumcu üçlüsü Mike Breen, Mark Jackson ve Jeff Van Gundy. Zaten niyeyse Van Gundy'i görünce ve dinleyince bizim Serhat Ulueren geliyor aklıma. Abi o Telegol programına da bayılıyorum bu arada, böyle geyiği başka hiç bir programda görmedim. Şu anki Telegol ekibine Adnan Aybaba ve Ahmet Çakar'ı da ekleyeceksin, yemin ediyorum 8 saat durmadan konuşsunlar izlerim abi... Bir taraftan Gökmen abimiz coşsun, sinirlensin, bir taraftan Erman hoca hıyarlardan, patatesten, pastırmadan falan bahsetsin, garip gurup örnekler versin... Adnan Aybaba lafa girip saçmalasın falan. Ahmet Çakar *"Shaq adam değil, Manchester City takım değil"* falan desin. Çok eğlenceli ya...



MOVE VE 3D

Artık PS3 için çıkan çoğu oyuna Move desteği koymaya başladılar. Oyuncular açısından Move'un Kinect'ten daha mantıklı bir sistem olduğu görüşümü sizlere daha evvelki yazılarımda zikretmiştim. Çok pis zikrederim ona göre, ayağınızı denk alın. Göbek adım Zikret olacakmış zaten de son anda vazgeçmişler. Neyse, açıkçası bu oyunda Move desteğini denemedim, o yüzden hakkında bir yorum yapamayacağım, ancak 3D olayını denedim. Hem stereoskopik hem de işte kırmızı-mavi renkli gözlükleri destekleyen 3D sistemi var oyunda. Ben 3D TV'imde stereoskopik olanı denedim, sonuç olarak "eh işte" diyebilirim. Oyun esnasında menüler, veya ne bileyim basketbolcuyu takip eden ok, veya işte direk pas verirken oyuncuların kelle-i şeriflerinin üzerinde beliren buton ikonları falan çok güzel bir 3D efektini yansıtıyorlar. Ama onun dışında maalesef sahada tam bir 3D efekti göremedim. Gün geçtikçe bu teknolojinin daha iyi noktalara geleceğini ummaktayım.

NBA 2K12



>

NBA 2K11



>

NBA 2K10





Bıyıklar yakıyor Larry!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ NBA efsaneleri ✔ Oyun motoru ✔ Yapay zekâ ve gerçekçilik
✖ Menüler

MENÜ SİSTEMİ

Visual Concepts'in senelerdir beceremediği bir şey varsa o da menü sistemidir arkadaş. Herifler iki elleriyle bir menüyü hala doğrultamadılar ya. Eğer hoş veyahut en azından kullanımı kolay bir arayüz yapamıyorsanız, en azından başka bir firma tutun, bırakın onlar yapsın ya şu menüleri. Bu sene de değişen bir şey olmamış. Rezalet bir menü. Bazen yuvarlak tuşu ile geri gidiliyor, bazen right stick ile geri gidiliyor. Ne olduğu belirsiz saçma sapan bir şey olmuş. Vallahi PS3 controller'ımı yeniden tanıdım bu menüler ile uğraştıktan sonra. Halbuki bak mesela Codemasters'tan biraz örnek al, EA'den biraz feyz al. Adamlar çok şık yapıyorlar arayüzlerini...

SON ÇEYREK

Son bir kaç senedir EA'in NBA oyunlarını zaten geride bırakan 2K, bu sene zaten rakipsizdi, çünkü EA piyasaya oyun falan çıkarmadı. Zaten dakika bir, basket bir, NBA tutkunu iseniz alacağınız başka oyun yok. Olsa dahi zaten tahminlerimce hem oyun kalitesi, hem yeni modlar, hem indirilebilir paketler, hem bu NBA's Greatest modu ve hem de Michael Jordan efsanesi yüzünden 2K12'in zaten önde gidecekti bence. EA'den bu kaliteye baş kaldırabilecek, 2K'i zorlayabilecek yeni bir basketbol serisini bir an önce hazırlamalarını umaraktan bu oyunu basketbola yürek vermiş herkese tavsiye ediyorum. Yeni sezonda da bütün takımlara başarılar diliyor ve de Doğu Konferansında finallerde Lakers'ın karşısına çıkacak takıma şimdiden bol şans diyorum, bunu diyerek birden fanboyları ayaklandırıyorum ve top sektire sektire kaçıyorum. Eheuhue, ya bu söylemlerimi, Lakers fanboyluğumu falan çok ciddiye alıp bana öfke dolu mailler atan sevgili arkadaşlarıma da sesleniyorum, hayatı biraz daha basit yaşayın gençler, şaka yapıyoruz, her şeyi ölümüne ciddiye almayın. Ne yapayım yani robot gibi ruhsuz mu yazayım? Take it easy, champions! Hepinize sevgiler!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Kobe, Magic, LeBron, Larry Bird, Dwight Howard... Herkes burada millet. Siz neredesiniz?

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Basketbol → **Yapım:** Visual Concepts → **Dağıtım:** 2K/Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 190 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** 2ksports.com/games/nba2k12



GOLDENEYE RELOADED 007

BOND ÇANTADAN ÇIKAN FAHRİ AJAN BELGESİ -ALİ SEZGİN

BİLİYORUM BAZEN BANA ÇOK KIZIYORSUNUZ incelemelerin yarısını nostaljiyle doldurduğum için ama Goldeneye'dan bahsediyoruz yahu. Nintendo64'ün en önemli iki oyunundan biri olan, konsollarda FPS oynanabileceğini kanıtlayan, yerel çoklu oyuncu kavramını konsol FPS'leri için tanıtan oyundur kendisi. Siz PlayStation gençliği; bilin ki her akşam *Call of Duty*'de maçlar yapabiliyorsanız, hayatınızı *BF3*'ün mü yoksa *MW3*'ün mü daha iyi olduğunu tartışarak geçiriyorsanız bilin ki bu Goldeneye sayesindedir. Bunu bildiğinize göre geriye tek bir soru kalıyor: Acaba her şeyi başlatan oyun, kendini de yeniden başlatabilecek mi?

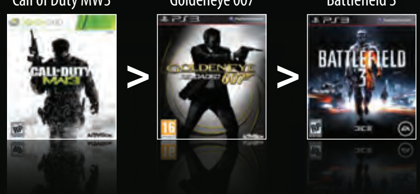
Goldeneye başlangıçta aynı isimli filmin oyunuydu ama bu basit tanımı aşıp neredeyse gelmiş geçmiş en iyi FPS'lerden biri olmayı başarmıştı. Dönemine göre gerek sunum, gerekse de oynanış olarak çok ilerideydi. Her şey bir yana, oyunculara karşılaştığı her canlıyı katletmekten fazlasını vaat ediyordu. Sadece bir casusun sahip olabileceği gizlilik yetileri, Kraliçe'nin emirlerini yerine getirme onuru ve hepsinden önemlisi bunları James Bond'un klasına yaraşır şekilde gerçekleştirebilmek... Goldeneye aslında bu manada biraz suyunun suyu durumuna düşüyor. Zira orijinal oyun N64'te olmasına rağmen Goldeneye, aynı oyunun bir başka yeniden yapımı olan Wii sürümü üzerinden yaratılmış. İnanın bana bu son derece iyi bir şey. Orijinal oyunu övüp durduğuma bakmayın. 15 yıl öncesinin şartlarına göre yaratılan bir oyun olduğu için, o eski hali birebir uyarlansaydı oyunu inanın ki en gelişmiş grafik motoru bile kurtaramazdı. O yüzden Goldeneye Reloaded'ın kendi yolunu çizmesi çok doğru bir karar, üstelik yeri geldiğinde geçmişe selam çakmasını da biliyor. Bond'un oyunun başında tırmanıp keskin nişancı tüfeğini kaptığı nöbetçi kulesi hâlâ yerinde mesela, sonra o meşhur *Altıngöz* kapışması da duruyor ama işlerin tam hatırladığınız gibi gitmeyeceği tüyosunu verebilirim.



O RELOADED BİLDİĞİNİZ RELOADED DEĞİL

Goldeneye'ın tek kişilik senaryosu hakkında ne demeliyim açıkçası hiç bilmiyorum. Dedesinin özelliklerini almaya çalışmış, komşu çocuğu *Call of Duty*'nin kıyafetlerine özenmiş, arada kendine has özellikler edinmeye çalışmış ama sonuçta ne çıktığı o kadar da net değil. Çatışmanın kaçınılmaz olduğu belirli noktalar haricinde, oyun genel olarak gizliliği temel alarak ilerliyor. Susturucu silahlar ve keskin nişancı tüfekleri haricinde, yakın dövüşle düşmanları hızlıca indirmek de mümkün ki oyunun keyfi burada çıkıyor. İster önceden hazırlanmış sahneler olsun, isterse de simultane olanlar, Bond'un işini yapışını izlemek çok ama çok keyifli. *Call of Duty*'de de benzer sahneler vardı ama hiçbiri düşmanın Bond'u görüp şaşırmasının veya yiyeceği yumruğu çaresiz ve inanmaz bakışlarla karşılamasının tadını veremiyor.

Call of Duty MW3 > Goldeneye 007 > Battlefield 3



EN GÜZEL YERİ

Goldeneye'ın en güzel yeri, çok oyunculu modları. Hatta siz beni dinleyin, sakın internetle falan uğraşmayın, ekranı dörde bölüp bağıra çağıra oynayın bu oyunu. Aldığınız zevkin kat kat arttığını göreceksiniz.

Bunun haricinde bu gizlenme saklanma olayı ne kadar iyi çalışıyor derseniz, açıkçası oynanış açısından çok etkili olduğunu söylemem zor. Bir kere Wii sürümünde olduğu gibi bayılan düşmanlar ve cesetler anında kayboluyorlar. Az önce keskin nişancı tüfeğiyle indirdiğim bir askeri, hemen ardından bölgeye giden bir diğeri görecek belki ama ortada ceset olmadığı için hiçbir şeyden şüphelenmeden hayatına devam edebiliyor. Bu yüzden çoğu durumda gizli ilerlemek üzerine uzun uzun düşünmeye pek gerek yok. Sadece hedefinizi gören kimsenin olmadığına emin olup tetiği çekin. Saniyeler sonra gerçeklikten siliniyor zaten. Bir diğer problemse, oyunu yüksek zorluk seviyelerinde oynamıyorsanız zaten çok da saklanmalık bir durum yaşanmıyor. Normalde kurşun kıtlığı çekiliyor ama o da alarmla birlikte gelen özel düşmanları

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Alışıldık Goldeneye oynanışı ✔ Move desteği ✔ Çoklu oyuncu modları
- ✖ Sürekli muhteşem bir şeyler oluyor ✖ Senaryo çok çarpıcı değil
- ✖ Gizlilik lafta kalmış ✖ Büyüktür Küçüktür

Dr. No tarafından otomatik tüfekle kovalanıyorsanız belki de -uygun bir zamanda- durup hayatınızı gözden geçirmenizin zamanı gelmiş demektir.



Patlamaları seviyorsanız, Goldeneye sofistike oyun zevkinizi tatmin edebilecek derinlikte bir oyun.



hakladıktan sonra kendi kendine çözülen bir sorun olup çıkmış.

Oyunun *Call of Duty*'ye benzediği bir diğer yönü de korkarım ki son dönemde ortaya çıkan şu "muhteşem an" takıntısıyla alakalı. Ben anlamıyorum kardeşim. Hayatlarını tehlike içinde geçiren Bond gibi ajanlar veya özel tim askerleri nasıl her şeyin üstesinden son anda geliyorlar? Son anda bir el onları tutmasa veya bir mucize eseri dost çıkan bir düşmana denk gelmese, ölüp gidecek dağ gibi adamlar. Oyunlarda bunların ara sıra olması çok dert değil, sonuçta illa ki oyunu canlandıracak bir şeylere ihtiyaç var, ama her şey de son saniyede olmaz ki kardeşim. Bir süre sonra insan artık yavaş çekim sahnelerde esneyip, göbeğini kaşımaya falan başlıyor ki bunlar hayra alamet sayılmaz.

Goldeneye'ın bir Wii çevrimi olduğunu söylemiştim hatırlarsanız. Bu kesinlikle gözünüzü korkutmasın. Oyun yeni bir grafik motoru üzerinde çalıştığı için basit bir çevrimde gözükmeyecek bolca efekt ve yeniliğe ev sahipliği yapıyor. Yine de yeni grafik motoru haritaları kurtaramıyor. Daha iyi dokular ve kaplamalar olmasına rağmen, bunlar hâlâ Wii için hazırlanan ve detay seviyesi olabildiğince düşük tutulan bölümler. Eninde sonunda gözünüzün takılacağı, anlamsız derecede detaysız yerlere veya dikkat dağıtacak kadar boş alanlara illa ki denk geleceksiniz. Goldeneye bu haliyle PS3'ün ilk döneminde çıkan pek çok oyuna denk görsel kalite yakalamış ama o günlerin üstünden epey zaman ve bol bol parlak oyun geçti.

Goldeneye'ın Wii kontrollerini kullanması, oyunun Move üzerinde de düzgün çalışmasını mümkün hale getirmiş. Hemen söyleyeyim, ben ne Wii'de ne de Move'da FPS oyunlarını oynamaktan hiç haz almıyorum. Kontroller kesinlikle daha gerçekçi olmuyor, dahası basit bir köşeyi dönmek bile gereksiz bir uğraşı haline geliyor. O zaman ne gerek var böyle bir özelliğe? Yine de diğer Move oyunlarıyla kıyaslarsam, Goldeneye gerek hassasiyeti gerekse de oyunun imkan vermesi sayesinde gayet sağlam çalışıyor. Hemen hemen her Move oyununda şahit olduğum, cihazın basit bir Wii kumandası gibi kullanılması sorunu Goldeneye'da da var ama buna da şükretmek lazım.

ALTIN TABANCALI ADAMIN DÖNER BIÇAKLI ŞAPKASI

Şimdiye kadar okuduklarınız sizi tatmin etmediyse derin bir nefes alın çünkü tatlıyı sona sakladım. Goldeneye'ın muhteşem çoklu oyuncu modu, daha da geliştirilerek geri dönmüş. *Call of Duty*'deki gibi karakter gelişimi falan söz konusu değil ama birbirinden zevkli sayısız oyun modu var. Hatta oyunu oynarken ciddi ciddi N64'te ekranı dörde bölüp oynadığımız Goldeneye maçları aklıma geldi. Instagib'in atası altın silah modu, yenilenen can yerine sağlık kutularının olduğu klasik mod ve hatta boya tüpü ve koca kafa seçenekleri de oyuna dönmüş. Kıymet bilmez oyuncular, sunucuları ne zaman terk edip giderler bilemem ama o gün gelene kadar oyunun keyfini çıkarmaya bakın. Çünkü uzunca bir süre bir başka oyunun çok oyunculu sürümü sizi bu kadar oyalayamayacak.

Bu noktada durup "ne demişim yahu ben" diyerek yazdıklarıma baktığımda ortalamanın üzerinde olan ama çok da dikkat çekmeyen bir oyunu anlatmışım gibi duruyor. Eh, derdimi anlatabilmişim demek ki. Goldeneye'ın amacının popüler modern savaş oyunlarıyla kapışmak olduğu düşünülünce gerçekten de ortalamanın üzerini zorluyor. Öte yandan Reloaded'ın geçmişle geleceği birleştiren ve olabildiğince sade, temiz bir deneyim sunan başka yüzü var ki, son dönemde bunu yapan fazla oyun yok. Şunu açıkça söylüyorum, Goldeneye'ı son dönem oyunlarıyla kıyaslarsanız beklentileriniz karşılanmayacak. Oyunu sevmek için size de iş düşüyor ve emin olun bu iş hiç de sıkıcı değil.

Yapay zekâ çok parlak değil, en azından oyunun ana karakteriyle doğrudan karşı ateş altında kalınca hayatta kalamayacaklarını bilmeleri gerekirdi.





Cümleye silahla değil de "Ben Bond..." diye başlasa belki de bunlar hiç yaşanmayacak.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Eurocom → **Dağıtım:** Activision / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 200 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** Goldeneyegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Bu inceleme beş saniye sonra kendini imha edecekse, okurlar bu yazıyı kaç saniyede okur?

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



BEN OLSAM

Bölümler birbirine çok benzesin diye kasmaz, tasarımlarına daha fazla zaman harcardım. Nişan almayı istenildiği zaman kullanıcıya bırakırdım. Daha fazla sinematik yapar, bol bol çevrimiçi mod eklerdim. Nasıl olsa beleş, sıkayım havaya suya be...

AYNADA BİR ANDA ÇOCUKLUĞUNU GÖRMEK GİBİ -VOLKAN TURAN

20. YAŞINI DOLDURAN Sonic, SEGA maskotu olmaktan çıkalı tam... Yok yok. Böyle klasik bir girişten daha iyisine layık Sonic Generations. Daha yeni şeyler söylemek lazım onun hakkında. Çünkü kendisinin yapmak istediği tam da bu. Eski ile yeniyi bir potada eritmek ve ortaya güzel bir muhallebi çıkarmak. Ne alakası mı var muhallebiyle? E yok, yeni bir şeyler söylemek istedim sadece...

BİR GERİ DÖNÜŞ HİKÂYESİ

En son oynadığımız (ciddi manada) Sonic oyunu 2008'deki *Sonic Unleashed*'e kadar gidiyor. Aradaki zamanda Sonic pek çok platformda gözükse de, ancak gözüktüğüyle kaldı. Gerçi *Unleashed*'de de aradığımızı bulamamıştık. Sonuçta Sonic özlediğimiz ama umudumuzu da yitirdiğimiz bir maskot olarak kalbimizde yatıyordu. Sonic Team'in gönlü bu duruma razı olmamış demek ki, tam da 20. yıldönümüne özel bir geri dönüş planı yapmış ama tek derdi hasret gidermek gibi görünmüyor. Zira Sonic Generations eski oyuncularla yenileri aynı anda kucaklamaya çalışan modern bir deneme. 16-bit döneminde yatıp kalkıp oynadığım *Sonic the Hedgehog*'u düşündükçe Generations biraz "fazla modern" geliyor, yani geliyordu. Alışma evresini atlattım, şimdi 40 yıllık dost gibiyiz.

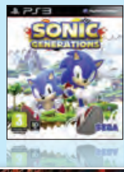
Time Eater adındaki kırmızı gözlü, kara-delik kıvamındaki silüet doğum günümüze misafir(!) olur ve zamanda pek çok delik açarak içerisine tüm arkadaşlarımızı çeker. Geriye de bir tek biz kalırız. Yapmamız gereken Mario'nun prensesi kurtarmasından farklı değildir. Bulduğumuz her delikten girip arkadaşlarımızı ararız. Gördüğünüz gibi IQ15 seviyesinde bir hikâyesi var oyunun. Hani yaşı küçük oyuncular da anlasın diye böyle olmuş desek değil, o kitle Memento izleyip hayran kalabiliyor. Belki de bir platform oyununda çok da hikâye aramamak lazım. Nitekim durumu kabullenip ilerlemeye koyulduğumuzda karşılaştığımız manzara benim gibi eski Sonic'çileri sevindirecek cinsten. Zamandaki kırılma 16-bit dönemindeki klasik Sonic'i de beraberinde getiriyor. Zaten oyunun en büyük olayı da bu. Aynı anda *hem eski Sonic, hem yeni Sonic* olabiliyorsunuz. Klasik Sonic ile oynarken o bildiğimiz eski Sonic bölümlerinin modernize edilmiş 2B hallerini oynuyoruz (Green Hill, Chemical Plant vs.). TV içine hapsolmuş her Sonic ikonu için yanıp tutuştuğum o eski günler aklıma geldi bir anda. En tepedeki altın halkayı almak için on takla attığımız günler. Her gizli deliğe girmek için bir bölümü bin kere oynadığımız zamanlar... Generations'ın esprisi burada yatıyor. Eski günleri yad etmeye gerek yok; buyurun bunu oynayın diyor!

Rayman Origins



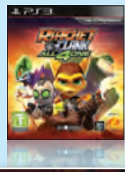
>

Sonic Generations



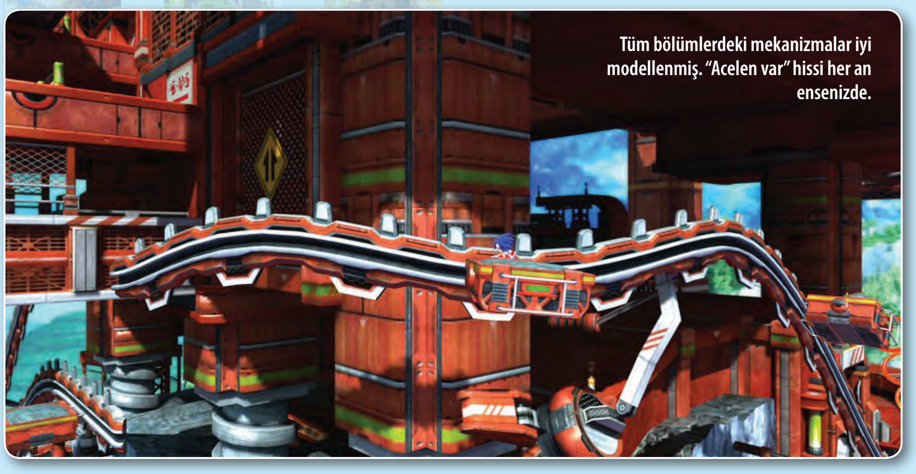
>

Ratchet & Clank: All 4 One



DEJA VU'NUN BÖYLESİ

Bölümler birebir aynı *değil*. Bu detayı atlamayalım, ama eskiye büyük oranda sadık kalınmış. Çoğu zaman kamera açıları değişiyor, hafif bir 3B olma eğilimi gösteriyor. Grafikse eski oyunun HD hali gibi değil elbette. Günümüz standartlarıyla 16-bit atmosferi yaratılmış ve bunda da çok ama çok başarılı olunmuş. Oyunda toplam dokuz bölüm bulunuyor (ve her birinde de bir boss var) ama aslında 18 bölüm demek bu. *"Nasıl?"* derseniz, aynı bölümleri bir de yeni yani 20. yaşındaki Sonic ile oynuyorsunuz. Bu sefer az önce oynadığınız 2B bölümler tamamen 3B olarak karşımızı çıkıyor. Daha geniş, daha detaylı. Bir gökdelenden aşağı koştuğunuzu hayal edin! Kamera ise sadece yanda değil her yerde. Tamamen sinematik, script tabanlı ilerliyor. Bu



Tüm bölümlerdeki mekanizmalar iyi modellenmiş. "Acelen var" hissi her an ensenizde.



Daha fazla halka = Daha fazla risk = Ekmek/Köfte

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Eski ve yeni Sonic ✔ Eski Sonic bölümlerine modern bakışlar ✔ Temposu yüksek sahneler ✔ Uzun ömürlü ✖ Aksiyon hareketleri ✖ Bazı kamera açıları ✖ Yetersiz çevrimiçi modlar ✖ Bazı bölüm tasarımları

bölümlerin yapılmasında ilham alınan oyunlar da *Sonic Adventure 1-2*, *Heroes*, *Unleashed* ve *Colors*. Açıkçası oyun sadece bu bölümlerden oluşsa da olurmuş. Ne çok kısalar, ne çok uzun. Beş dakika sürüyor ama her anı heyecan dolu. Canavar bir TIR tarafından kovalandığınız bölümü bitirdiğinizde ağzınızdan çıkacak tek kelime "ohh" olacak. Ki o da kelime değil!

Bölümler hızlı, estetik ama tasarımları ne şekilde diye baktığımızda oyunun etkileyici havası biraz sekteye uğruyor. Aynı konseptli bölümü 2B ve 3B olarak tasarlayıp aynı havayı yansıtmasını sağlamaya çalışırken zekice tasarlanmış bölüm öğelerini es geçmiş Sega. Bazen o kadar otomatiğe bağlanıyor ki bölümler, gamepad'i bırakıp bir çay filan demliyorsunuz. Bazen de o kadar sık dokunmuş bölümlere rastlıyorsunuz ki zıplamaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. 2B olan bölümlerde yuvarlanma hareketi genelde es geçilmiş. Halbuki 90'larda çok efektif kullanılırdı bu özellik. Günümüz oyuncularını *zorlamaya gelmez* diye düşünmüş olacaklar. Ama oyunun zorluk kısmı tekniğinde yatıyor. 3B bölümlerde düşmanlarınızı yok etmek için önce zıplıyorsunuz, daha sonra oyun o düşmana nişan alıyor ve tekrar zıplamaya bastığınızda da düşmana uçan tekme atıp işi bitiriyorsunuz. Art arda beş düşman varken seri bir şekilde ortalığı temizliyorsunuz, ama düşmanlar etrafa dağılmış durumdaysa sistem çuvallıyor. İstediğiniz düşmanı hedef almıyor oyun. Zaten bu iş niye oyuncuya bırakılmamış anlamak güç. Düşman olmayan zamanlarda ilerlemek de bu harekete emanet. Balonlara basıp basıp bir platforma erişmek gibi hiç de zor olmayan bir parkurda saniyenin yarısı kadar bir zaman diliminde atlamak zorunda olmanıza rağmen, artık oyun inadına mı yapıyor nedir, o yarım saniyenin de yarısında bir zamanda "yanlış yere" nişan alıp ölmenize neden olabiliyor. Buna benzer yirmi anı anlatabilirim. Gerçekten sinir harbi yaşadığım yerler çok oldu. Bu zıpla ve ilerle mekaniğine bir yama şart.



Boss dövüşleri pek eğlenceli. Hem hızlı hem de dikkatli olmanız lazım.

Oynanıştaki hataların üzerini örtebileceğini düşündüğüm basit ama etkili olan özelse **"güçlendirme"** modunda yatıyor. Oyunda en iyi süreleri yaptıkça, ne kadar çok halka ile oyunu bitirdiğiniz gibi bilgiler doğrultusunda verilen puanları kullanışlı eşyalar almak için harcayabiliyorsunuz. Her iki Sonic için satın alabileceğiniz iki düzine eşya var. Ekstra hak, vurulduktan sonra bir adet halka ile başlama, daha hızlı koşma gibi basitten değerli özelliklere uzanan eşyaları sınırsızca kullanamıyorsunuz. 100 birimlik yerinizi sığdığı kadar doldurmanız gerekiyor. Bazı bölümlerde bazı özelliklere ihtiyaç duyulmuyor mesela; bu tip durumlarda bunları üzerinizden çıkarmalı, ihtiyaca yönelik olarak giyinmelisiniz. Bu tip atraksiyonları yapmasanız da oluyor ama o bölümü bitirme performansınız çok iyi olmuyor. Ranking konusunda çevrimiçi liderlik tablosu kullanan oyunu bu açıdan ciddiye alacaklar, bu modu iyi değerlendirecektir eminim ki.

HER KİRPİ KENDİ ÇÖPLÜĞÜNDE ÖTER

Sonic Generations 3DS hariç her platformda aynı. 3DS'te ise daha az (7) bölüm var ama bu bölümler de diğer platformlarda yok. Örneğin Casino Night, Emerald Coast, Sonic Rush'taki Water Palace... Karşılıklı oynayabileceğiniz multi bölümler de bulunuyor. Bazıları StreetPass'i kullanarak açılıyor. 3B'si de oldukça başarılı diyebiliriz.



EVLERDE MAVİ KİRPİ BESLEME DÖNEMİ

Formül tutmuş, Sonic geri dönmüş diyebiliriz. Hem de çıktığı tüm platformlarda. Oyun sadece eski Sonic severleri değil, yeni kullanıcıları da kucaklayan bir atmosfere sahip. 3D TV'si olanlara kesinlikle oyunu böyle oynamalarını öneriyorum. Özellikle 3B olan bölümlerin tadı bir ayrı oluyor. Onun haricinde platform oyununda yeni bir dönem başlatacak kadar enerji dolu değil Sonic Generations. Ama olsun. Kirpimiz daha 20 yaşında ve belli ki bizi yalnız bırakmaya niyeti yok. Nesilden nesile göç ederek muhallebiye devam edecektir. Ne muhallebisi mi? Aman boş verin, eski hikâye o...



Tır şoförü ehliyeti kesinlikle kasaptan almış!



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Sonic Team → **Dağıtım:** Sega/Aral İthalat → **Fiyatı:** 150TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** www.sega.com/sonicgenerations

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

16-bit'ten hortlayan hortlayana. Sonic'i de o dönemden tanıyorsanız, muhtemelen seviyorsunuzdur. Ve hâlâ alıp oynamadıysanız bu satırlar bu hatanızdan dönün diye var!

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



BİR KERE ONUN ADI TENTEN... -OZAN ÖZKAN

The Adventures of Tintin Secret of The Unicorn

EĞER ANNENİZ daha ilkokul yıllarınızda taşınırken bütün dergilerinizi (Örümcek Adam'lar dahil) attıysa, çocukluğunuzun en güzel zamanlarının karakterlerini tekrar görmek gerçekten çok duygusallaşmanıza neden oluyor. Tenten'in (Tintin değil) birçok macerasını çöpe giden bir koliyle beraber kalbine gömmek zorunda kalmış biri olarak söylüyorum bunu. 90'larda gazetelerin ek olarak verdiği kısaltılmış versiyonlarla acımı biraz dindirmiş olmasam belki ağlamaktan bu satırları bile yazamazdım. Sonraları çıkan çizgi dizisini de keyifle izlediğim Tenten'i, bunca yıl aradan sonra hem bir filmde, hem de filme paralel bir oyunda görmek benim için her şeyden önce bir hasret giderme vesilesi oldu.

Gözüpek gazeteci/dedektifimiz Tenten'in, sevimli köpeği Snowy (Fındık) sayesinde rastladığı Unicorn adlı gemi maketini almasıyla başlayan hikâye, filmle aynı şekilde ilerliyor. Ancak filmin ana konusunun geçtiği ara sahneleri ayıklayınca elimizde bambaşka, eğlenceli bir platform oyunu kalıyor. Sadece platform deyip geçmemek gerekiyor gerçi. Bazı bölümlerde bir karakteri üçüncü şahıs kamerasından yönlendirirken bazı bölümlerde mağaralar içinde, hortumlar arasında uçak uçurup düşman uçaklarını düşürüyor, kılıç düelloları yapıyor veya motosiklet kullanıyoruz.

Bu hayhuyun çoğu bölümünde yönettiğimiz karakterin Tenten olması elbette büyük keyif ama tamamı hikâye modunda olmasa da Tenten dışındaki karakterler de oynanabiliyor. Sevimli Snowy, şanlı Kaptan Haddock, sakar dedektifler Thomson ve Thompson, bülbül sesli sanatçı Bianca Castafiore ve Kaptan Haddock'un atası Sir Francis Haddock... Hiçbiri atlanmamış.

GÖZLERİN BİR BAŞKA BAKIYOR SANKİ

Tenten'in Maceraları'nı, son zamanların film oyunlarından ayıran bazı özellikleri var. Filmin bir animasyon olmasının avantajını çok iyi kullanmış Ubisoft. Oyundaki karakterlerin filmle aynı şekilde, 3 boyutlu olarak tasarlanması ve çevre tasarımlarında filmin atmosferine sadık kalınması, görsel kaliteyi kurtarmış. Tabii aslı iki boyutlu olan çizgi roman karakterlerini gerçekçi ve 3 boyutlu yapmak epey tartışma yaratabilecek bir karar. Ve haliyle bir şeylerden feragat edilmesini gerektirmiş. Belçikalı çizer Hergé'nin çizdiği Tenten'in o nokta gözleri ve düğme burnu gitmiş, yerine gerçek bir yüz gelmiş. Neyse ki Tenten'i betimleyen yuvarlak suratı ve rüzgarda tepeye dikilmiş saçları hâlâ yerinde. Keşke bana da yakışsa şu kenarları açılmış, ortası dikilmiş saç modeli.

Tenten serisinde yer alan karakterleri betimleyen hareket ve konuşmalar oyuna gayet güzel aktarılmış. Oyunu seyreden veya oynarken bana eşlik eden herkes özellikle Snowy'ye bayıldı. O ne sevimli bir merdiven tırmanmaktır, ne sevimli bir havlamaktır! Karakter seslendirmelerindeki başarı da, sanırım kaliteli bir film yapımına eşlik eden bir oyun olmanın en güzel avantajlarından biri. Öyle ki oyun boyunca, diyaloglarda Kaptan Haddock'un homurdanmaları (küfür demeye içim elvermedi) gerçekten de yanınızda bir sözlük bulundurma ihtiyacı hissettiriyor. Ayrıca Kaptan Haddock'un 3 boyutlu tasarımının çok başarılı olduğunu da söylemem lazım (hem filmde hem oyunda). Bu arada hikâyeyle bir alakası olmadığını biliyorum ama keşke Profesör Calculus'u da görseymişiz demedim değil.

EN GÜZEL YERİ

Sevgili kız kardeşim Melek'le çoklu oyuncu modunda, beyaz Snowy ve siyah Snowy olarak oynuyorduk. Melek'in Snowy'sini zorlu bir platformda aşağı düşürmüş olduğunu görmeme rağmen "Aman düşme!" deyip kendi Snowy'mle sebepsizce aşağı atladım ve sonra birkaç defa daha peş peşe aynı saçmalamayı yaptım. Siyah Snowy'nin dakikalarca süren gülme krizini izlemek çok hoştu.

HEY SNOWY, YAKALA!

Tenten'in Maceraları hikâye, çoklu oyuncu ve challenge olmak üzere üç mod içeriyor. Hikâye modunda çoğunlukla Tenten'i yönetiyor olsak da aralarda Snowy ve Kaptan Haddock'u da kontrol ediyoruz. Oynanış, deneyimli bir oyuncu için fazlasıyla basit olsa da bu durum oyunu sıkıcılaştırmıyor. Daha ilk kez konsol oynayan kız kardeşim bile birkaç dakika içinde oyuna hakim olabildi. Diğer yandan, oyun boyunca haritalar değişip dursa da bulmacaların kendini tekrar etmeye başlaması (ki burada kapıları açmak için mekanizma kullanmak, kutuları çekiştirmek gibi ufak tefek aksiyonlardan bahsediyorum) oyunun bence asıl problemi.



Snowy ile sokaklarda koşmak eğlenceli ama çok kısa sürüyor.

Tenten iyi bir gazeteci ve detektif olmasının yanında iyi de bir boksör.



Tabii bu noktada öncelikle çocukların düşünüldüğü varsayımını yapabiliriz ki oyundaki kötü amcaları her dövdüğümüzde kafalarının çevresinde dönen yıldızlar falan bu savı destekleyen şeyler. Ne düşmanlar ne de karakterlerimiz için ölüm var oyunda, sadece üç kere yanarsanız bir "ne oldu bana?" animasyon ekranı çıkıyor ve o kısmı baştan oynamanız gerekiyor. Ama bu bile pek sorun değil çünkü ilk yardım çantaları var. Ayrıca bölümün en başına değil, oyunda bol bol bulunan checkpoint'lerin sonuncusuna dönüyorsunuz. Neyse ki gözümüz kapalı oynamayalım diye oyunu birazcık da olsa zorlaştıran ekstralar konmuş, yapmak zorunda olmadığınız ama yapmak için kasabileceğiniz görevler bunlar.

Çoğunlukla platformlar arasında geçen oyunda belli noktalarda uçak kullandığınızı söylemiştim. Kimsenin bir simülasyon beklediğini sanmıyorum. Dış kameradan görünen uçağınızı mağaralar içinde uçurup hedef işaretinin olduğu yere ateş edebiliyor, şarjı dolduğunda boost ederek hızla hortumların yanından kaçabiliyorsunuz. Alışık olduğum simülasyon tarzından kurtulana kadar yukarı çıkmak için kolu aşağı çekerek birçok kez yere çakıldığımı da burada itiraf edeyim. Motosiklet sürüş kısmı da çeşitli viraj ve rampalarla zorlaştırılmış bir yolda ilerlerken sizi vurmaya çalışan düşmanlardan kaçmak veya sepette otururken (yanında yolcu sepeti olan motosikletleri bildiniz mi?) onları sapanla vurmaktan ibaret. Manevra yapmak, deneyimli oyuncular için son derece kolay.

Tüm bu çocuk oyuncağı sistem içinde bir tek kılıç dövüşleri şaşırtıcı olabiliyor. Savunma, gelen atağın yönüne göre kontrol kolunu çevirip tuşa basmak şeklindeyken, atak yapmak için kolu çevirmeniz gerekiyor. Diğer kısımlarda tek tuşla saldırabildiğinizi düşünürsek, kontrol zorluğundan değil ama değişikliğinden dolayı zorlanabilirsiniz.

Üçüncü kişi kamerasından oynanan kısımlar kısa ve öz. Kimi zaman Snowy yerleri koklayarak iz sürüyor, kimiz zaman Tenten tehlikelerden kaçıyor. Tek kötü yanı ekrana doğru koşarken son anda çıkan bazı engelleri görememeniz. Ama üçüncü denemeye kalmadan geçiyorsunuz genelde. Bir de sualtı bölümleri var ki tek yapmanız gereken Tenten'in kullandığı sualtı scooter'ını zararlı deniz canlılarına ve mayınlara çarpmadan dehlizlerden geçirmek.

Tabii bunların hepsini yaparken etrafa saçılan paraları ve gizli hazineleri topluyorsunuz. Ne kadar toplarsanız o kadar iyi. Ne açıdan iyi diye sorarsanız, iyi işte. Çoklu oyuncu kısmında topladığınız paralarla karakterlerinize kıyafet falan alabiliyorsunuz.

ŞU BOSS'U BİRLİKTE GEÇELİM

Oyunun çoklu oyuncu modunda ise işler biraz değişiyor. Ana hikâyeden tamamen bağımsız bir şekilde, sakar dedektiflerimiz Thomson ve Thompson'ın, neredeyse Kaptan Haddock'un kafasını kırmasıyla başlayan mini hikâye boyunca Haddock'un hayal aleminde dolanıyoruz. Ana senaryodan farklı olarak platform bölümlerindeki haritalar tamamen sürreal temalara sahip. Amaç Haddock'u kurtarmak. Bu arada para ve çeşitli koleksiyon objelerini toplayarak skor elde ediyorsunuz.

Bölümleri ana bir odaya bağlı odalardaki kapılardan girerek oynuyorsunuz. İlk kez oynuyorsanız o bölüme has karakterlerle sınırlısınız ama yeni karakterler açıldıkça ortalık şenleniyor. Çünkü her karakterin kendine özgü bir özelliği var. Tenten zıpkınıyla ulaşması zor yerlere çıkabilirken, Kaptan Haddock duvarları yıkabiliyor mesela. Bu durum aynı bölümü ikinci kez oynamak için iyi bir sebep sayılabilir. Zira bir kez bitirdikten sonra tüm karakterler açıldığından, ilkinde ulaşamadığınız objeleri doğru karakterle oynayarak topluyor ve iç huzuruna eriyorsunuz (biraz manyaksınız).

Oyundaki boss dövüşlerini anlatmak zor, "garip bir tarz" desem yeter mi? Şu örnekten daha açıklayıcı olduğu kesin: Boss'lardan birini, sadece kocaman bir kafadan kaçarak düğmelere basmak ve hepsine bastığınızda platformların puf diye yok olmasından sonra kocaman kafanın kulaklarından düşen plaj topuyla o kafayı vurmak suretiyle geçiyorsunuz.

Bu arada co-op oynamak için illa iki kişi gerekmiyor. Tek başınıza oynarken de istediğiniz zaman karakter değiştirebilirsiniz. Tek dezavantajı, iki kişi oynarken karakterlerden bir yandığında oyun soğumadan diğerinin yanında başlıyorken, tek başınıza olduğunuzda o kısmın başına dönmek zorunda kalmanız. Ayrıca yanınızda biri varken oynamak tabii ki daha keyifli. Hatta sırf birilerini yanıma çekmek için yalandan "boss'u geçemiyorum ya" diye sızlanmışlığım bile var.

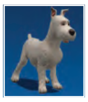
HADİ DAĞILALIM

Tenten'in Maceraları, Gamescom'da gördüğümden beri biraz nostalji hissiyle, biraz da yüzümde bıraktığı gülümseme sebebiyle beklediğim bir oyundu. Tam sürümü oynadıktan sonra da her şeyden çok bu ikisinin etkisini hissettiğimi söyleyebilirim. Kesinlikle iddialı bir oyun değil bu ama güzel şeyler hatırlatması, iyi hissettirmesi dışında bir beklentiniz olmayınca tadınız da kaçmıyor. Bir pazar sabahı filmi gibi dokunup geçiyor işte.

BUNUN ADI NEYDİ?



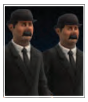
Tintin: Hayır, Tenten! Tüm zamanların en gezgin, en meraklı, en acar gazetecisidir o. Hem de suya sabuna dokunan, gayet tehlikeli konularda yazabilen nadide gazetecilerden.



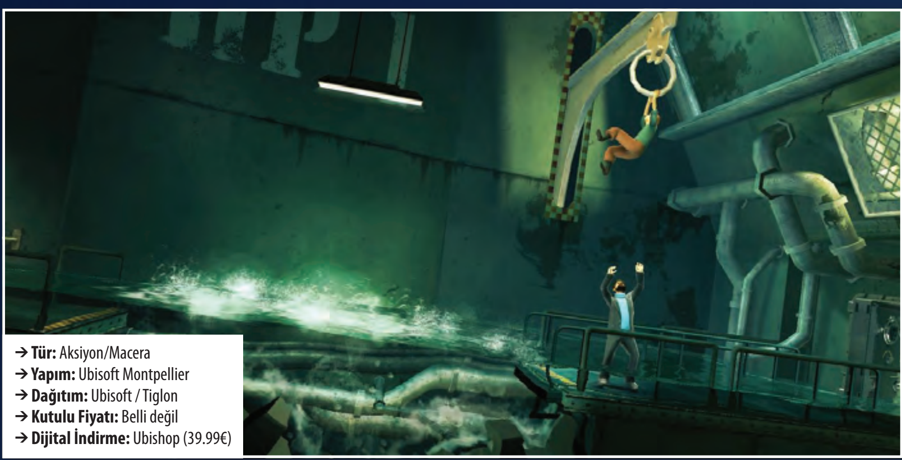
Snowy: Orijinal adı Milu olan bu sevimli tilki teriyerini ben Fındık olarak sevdim. Benim gibi pek çok çocuğa bembeyaz bir köpek sahibi olma hayalleri kurduran hayvandır kendisi.



Profesör Calculus: Tamam oyunda yok ama bu hafif sağır, çılgın saçlı bilim adamı amcamızı "Profesör Turnusol" desem şıp diye hatırlayacak bazılarınız.



Thomson ve Thompson: Birbirlerine ikiz gibi benzeyen ama kardeş olmayan bu iki sakar dedektifi biz orijinal isimleri olan Dupond ve Dupont şeklinde hatırlıyoruz.



- **Tür:** Aksiyon/Macera
- **Yapım:** Ubisoft Montpellier
- **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon
- **Kutulu Fiyatı:** Belli değil
- **Dijital İndirme:** Ubishop (39.99€)

NE İYİ NE KÖTÜ?



✔ Çoklu oyuncu modu ✔ Sevimli Snowy bölümleri ✖ Tekrar eden bulmacalar ✖ Basit oynanış

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Kardeşinize Tenten sevgisi aşılamak için güzel bir gün bugün.

5,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yeni tasarımıyla karşınızda!

alizine wonderland

Editörden



Korkmayın yanlış sayfayı açmadınız, Alizine Wonderland tasarımını değiştirdi. Yaptığımız onca değişiklik ve tasarımsal karar gözünüzü korkutmuş olabilir ama içiniz rahat olsun. Artık Alizine daha ulaşılabilir, daha okunası ve daha ma-

MANİFESTO

Alizine Wonderland asla size sormadan fiyatını yükseltmez. Çünkü fiyatı yoktur. Ayrıca sayfa sayısı arttı diye cebinizden fazla para da almıyoruz. Alizine Wonderland diğer dergiler gibi sayfa sayısını artırmaz, yazıların boyutunu küçültür. Gelecekte çıkacak "Tarihin en dolu Alizine sayısı"nı okumak için mikroskop gerekebilir mesela.

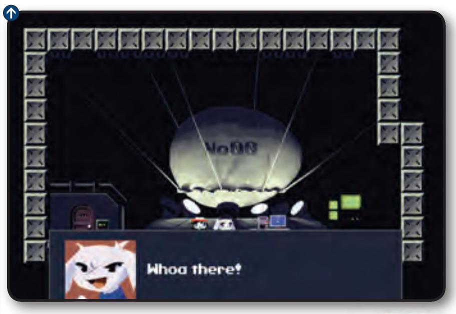
Cave Story+ DOĞAN GÖRÜNÜMLÜ FERRARİ

360



Her yaratık, her düşman ayrı ayrı özenle tasarlanmış.

Cave Story'nin anlatacak güzel bir hikâyesi var. Yeter ki biraz sabredin.



AÇIKÇASI BÜTÜN O nostaljiye ve HD sürüm zırvalıklarına pek kanmıyorum ben. Teknoloji eskiye bağlanıp kalmamıza, anlam yüklememize engel olacak kadar hızlı gelişiyor. Şu an çıkan oyunların beş, hatta on yıl öncekilerden daha kaliteli olup olmadığı tartışılır. Yine de kimse günümüz yapımcılarının muhteşem bir oyun yaratmak için daha fazla olanağa sahip olduğunu inkâr edemez. Fakat bazen öyle oyunlar geliyor ki en deneyimli, en yıllanmış oyuncuya bile unuttuğu bazı değerleri tekrar hatırlatabiliyor. Söyleyeceğim şey şudur ki; Cave Story+ o oyunlardan biri değil.

Küçük bir asker olarak uyanmak, daha da önemlisi nereden geldiği belli olmayan akıllı tavşanlarla dolu bir mağarada uyanmak garip bir duygu olsa gerek. Oyunda kendimizi tam olarak bu durumda buluyoruz ki işlerin daha kötü gideceğini anlamak için dahi olmak gerekmiyor. Cave Story+'ın mağaraları yaşamak için güzel yerler sayılmazlar zira, hem tavşanları sıkıştıran bir çılgın doktorun sürekli olarak uyguladığı baskı hem de dünyanın fazlasıyla tehlikeli olması sorun yaratıyor. Söyledim mi bilmiyorum ama karakterimiz de kim olduğunu hatırlamıyor. Oyunun hemen başlarında öğrenilen yüzeydeki büyük savaş ve bize benzeyen bir diğer dişi askerin mağaralardaki varlığı dışında fazla tüyo almayı da beklemeyin zaten.

HER MAĞARANIN SIRLARI VARDIR

Cave Story'nin oynanışı gayet şık ve kullanışlı olmuş. En deneyimli oyuncuyu bile zorlayacak platform bölümlerinin içine, zaten zor olan oyunu iyice zorlaştıracak yaratıklar ve bolca ateş gücü eklenmiş ki terlemeyi sevenleri mutlu edecek bir şey bu. Elinizdeki silah, yaratıkları öldürdükçe düşen deneyim puanlarıyla gelişip şekil alırken, bir yandan da daha iyi ve etkili silahlar aramanız gerekiyor. Koca bir mağarada, hayatınız boyunca başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz yaratıklarla karşılaşırken, ister istemez araştırmak, gidilmez gibi gözüken noktalara ulaşmak, kendinizi geliştirmek istiyorsunuz. Bir de bunun üstüne farklı sonları olan gayet hoş bir öykü eklendiği düşünülürse ortaya çıkan oyun hiç fena değil aslında.

Her şey güzel görünüyor değil mi? Hatta benim bu oyunu sırf gıcıklık olsun diye beğenmediğimi düşünüyor da olabilirsiniz pekâlâ. Ama sorun Cave Story'nin kötü bir oyun olmasında değil, 10 dolarlık bir oyun olmamasında yatıyor. Zaten internette bedava sürümü dolanan bir oyunun Wii'deki halini hiç değiştirmeden PC'ye getirmek çok doğru değil. Sesler ve görseller elden geçirilmiş ama bu kadarı durumu kurtarmaya yetmiyor, her oynayışınızda bir şeylerin yetersiz ya da yanlış olduğunu görebiliyorsunuz. Cave Story'nin NES oyunlarının havasını vermesi gerekiyor, NES oyunu olması gerekmiyor. Demek istediğim, oyunun zaten orijinal görselleri ve müzikleriyle çalıştığı bir mod varken, neden Wii'ye yaptığınız uyarlamaları elden geçirip daha da kaliteli bir Cave Story çıkarmıyorsunuz ki? Cevap basit aslında; tembellik. Hem de en ağırından.

HER DELİK MAĞARA DEĞİLDİR

Cave Story bundan 20 yıl önce, yani özendiği NES oyunlarının zamanında çıksaydı rahatlıkla döneminin en önemlileri arasına girerdi. Bugün baktığımızdaysa, neyin nostalji neyin eski olduğunu iyi anlamamış bir şaşkına benziyor. Bir oyuncu satın aldığı oyuna baktığında, geniş ekran desteği olmadığını görüp hayal kırıklığına uğramamalı en basitinden. Oysa öylesine iyi bir hikâyeye ve oynanışa sahip ki, Cave Story'yi her oynadığında üzülmeden edemiyor insan.

NE İYİ NE KÖTÜ?



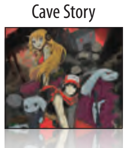
- ✔ Güzel öykü ✔ Detaylı karakterler ✔ Güçlü oynanış elementleri
- ✖ Wii'den olduğu gibi koymuşlar ✖ Yıl olmuş 2011 hâlâ Cave Story



Braid > Super Meat Boy > Cave Story







SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

7,5

Yeni çağı mağaradan takip etme saplantısı da nereden çıktı?

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Studio Pixel → **Dağıtım:** Studio Pixel → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ → **Yaş Sınırı:** 10+
→ **Dahası İçin:** cavestory.org

HABERLER

Assassin's Creed'in İstanbul'da geçmesi, oyunun satış rekorları kırmasına neden olunca diğer oyun yapımcıları da pazardan pay almak için harekete geçtiler. FIFA 12'nin İstanbul'da geçeceği, Super Mario Tarlabaşı'nınsa yapım aşamasında olduğu duyumlarımız arasında.

Diablo'yu değişik pazarlara açmaya çalışan Blizzard, Müslüman ülkelerde farklı bir Diablo çıkaracağını duyurdu. Yaratıkların İslamî şartlara göre kesileceği oyunda, bölüm sonu canavarı Diablo ile dövüşmek yerine, onu simgeleyen direği taşlayarak öldüreceğiz.

"Ben Half-Life oldum" diyerek camdan atlayan çocuk endişe yarattı. Half-



BOŞLUKTA ANLAM ARAYIŞLARI

360

Fusion: Genesis

BENİ EN MUTLU EDEN oyunlar, bir gece ansızın hayatıma girip hiç beklemediğim yönleriyle kalbimi kazananlar oluyor. Kardeşim, iyi oyunun zaten ne olacağı belli oluyor. *Modern Warfare 3*'e, *Battlefield*'a o kadar yatırım yapıldıktan, reklamlarının asılmadığı duvar kalmadıktan sonra kötü olmalarının imkânı var mıydı? Yoktu. O zaman neye heyecanlanıyoruz bu kadar? Hani diyeceksiniz yılın oyunu falan? Zaten en kötü ihtimalle iki ayda bir "yılın oyunu" denilen yapımlar çıkarken bunda da büyütülecek bir taraf görmüyorum. Bana kimsenin takdir etmeyi bilmediği oyunlar lazım. Hava atmak veya hipster takılmak değil derdim. Sadece yaşadığım deneyimin mümkün olduğunca bana özel olmasını istiyorum. Boş bir sinema salonunda tek izleyici olmak veya rafta unutulmuş bir kitabı tek oturuşta bitirmek gibi biraz.

Fusion: Genesis işte tam bu tadı veren bir oyun. Biraz da benim uzay ve *Wing Commander* hayranlığımdan olsa gerek. Uzayda geçen bütün oyunlara anında tav oluyorum zaten. Tanıtıldığı kadarıyla serbest uzayda takılmaya, ticaret yapmaya veya bir taraf seçip sonuna kadar savaşmaya imkân veren bir oyun izlenimi bırakıyordu Fusion: Genesis. Yapımcıların tanıtım metnine yazmayı unuttuğu şeyse bunu muhteşem bir şekilde yaptıkları olmuş. Oyun kendini ciddiye almıyor gibi duruyor ama o kadar derin ki…

Oyuna sıradan bir madenci olarak başladım, tam işi kaptım derken çıkan savaşta, çalıştığım asteroit kuşağı baskına uğradı ve kurtarabildiğim hayatımla ortada kalakaldım. Oyun biraz shoot'em up havası veriyor ama oynayınca anlayacaksınız ki aslında çok ama çok daha derin. *Eve Online* oynuyormuşçasına sürekli olarak kalkanları kontrol etmek, radarlara bakmak, özetle sürekli uyanık olmak gerekiyor.

Tam ne güzel oyun diye dağ bayır geçerken oyunu durduramadığımı fark ettim. Meğerse Fusion dünyası sürekli aktif olarak yaşıyor ve oyun esnasında farklı oyuncularla etkileşime geçmeme izin veriyormuş. Örneğin federasyon gemilerini yağmalaya giderken, savunma yapan bir oyuncuya denk gelip onunla da kapışmam gerekebiliyor. Diğer oyuncularla karşılaşmak ilginç aslında, çoğu zaman ortaklaşa çalışmak mümkün ama ortada çıkar çatışması varsa kesinlikle anlayış falan beklemeyin. Gözünüzün yaşına bakmadan geminizi patlatır, bütün kaynaklarınızı kurutur gider bu çakallar.

Yine de Fusion'ın büyük bir oyun olduğunu söylemek doğru olmaz. Çok eğlenceli ve dolu ama asla bir *Eve Online* olamayacağı da ortada. Belki daha fazla içerik, daha fazla dövüş seçenekleri ve ilginç görevler olsa bir şeyler çıkarmış ama bu haliyle çok kaliteli bir çerezlik oyun olmaktan öteye gidemiyor maalesef.

Eve Online > Fusion Genesis





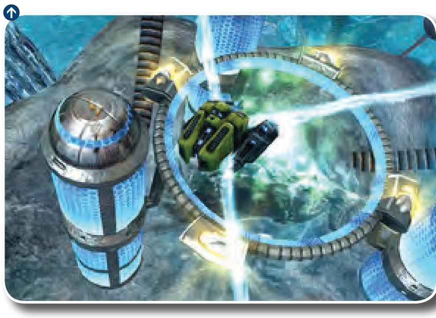
NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Bolca uzay ✓ Serbest oyun mantığı
- ✓ Kovalamaca kaçmaca ✗ Arayüz çok sağlam değil



Kalabalık savaşlardan mümkün olduğunca kaçınmaya çalışın, en azından devasa gemilerden birini kapana kadar.

Oyunun hemen başında öğreneceğiniz şarj merkezlerinin değerini bilin. İleride hayatınızı bolca kurtaracak.



Bu aralar pek yüzüne bakmazsınız belki ama ama önümüz kış... Oyunsuz kalmanız durumunda Fusion: Genesis'e göz atabilirsiniz. İşin ilginç yanı kültleşme potansiyeli de var bu oyunun. Son baktığımda oyundaki 8 tarafa ait internet siteleri oyuncular tarafından kuruluyor, en değerli taktikler tartışılıyor ve gemilerden maksimum verim almanın yolları konuşuluyordu. Kim bilir belki de elimde *Minecraft*'tan sonra kült olacak ilk bağımsız oyun vardır da haberim yoktur.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

8,1

Uzayda solucan deliği varsa o zaman solucan nerede?

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Starfire Studios → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL)
→ **Yaş Sınırı:** 15+ → **Dahası İçin:** -

INDIE



1. **Dungeon Defenders**
2. Limbo
3. Minecraft
4. Super Meat Boy
5. Hard Reset

RİLEBİLİR



1. **Bastion** (360)
2. NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
3. Fusion Genesis (360)
4. Crimson Alliance (360)
5. Toy Soldiers: Cold War (360)

YARISMA

İŞ İLANI: HABERCİ ARANIYOR

Alizine Wonderland'in bütün çalışanları bu aralar hastalandığı için tarihimizde ilk kez gelecek ay dışarıdan içerik satın almak durumunda kalacağız. Kariyer planlarında yarım sütunluk haberler yazmak isteyen okurlarımızı, haber yazmaya davet ediyoruz. Alizine'in formatına uygun, en ilginç haberi dergimde yayınlamakla kalmayacak, telif ücretini de Cave Story+ ile vereceğim. Ayrıca dergideki resimlerimi kupon diye kesip bana yollayan arkadaş sözüm sana; ücretsiz çelik tencere setine 20 kupon kaldı. Ha gayret!

Life'ın oyun ismi olması ve oyunda uçan karakter bulunmaması nedeniyle yetkililer yardım çağırmak zorunda kaldılar. Olay mahalline ulaşan Sinan Akkol'un yoğunlaştırılmış oyun espirileri seanslarının, isimsiz çocuğu şok tedaviyle iyileştirmesi umuluyor.

Oyun yayıncıları ve yayınevleri bu aralar kıyasıya bir rekabetin içine düşmüş durumda. "Kitabın oyunu mu olur, yoksa oyunun kitabı mı yapılır" sorunsalını çözmeye çalışan taraflar kontrolü kaybettiler. Bir taraf Sineklerin Tanrısı, Gönülçelen gibi kitapları oyuna çevirmeye çalışırken, yayınevleri Wolfenstein 3D ve Snake gibi oyunları kitaba çevirecek yazar arayışında.

LOG-IN

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

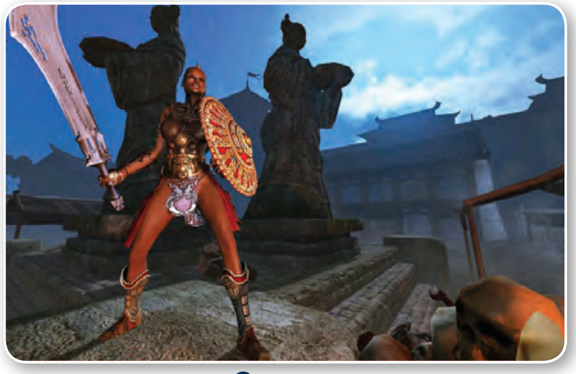
GÖNLÜNDEN NE KOPARSA

Dijital oyun satışının gelişmesinin en güzel sonuçlarından biri bağımsız oyun yapımcılarının desteklenmesidir. Normal şartlarda hedef kitlesine ulaşması ve ikna etmesi oldukça zor olan bu yapı ile parlak fikirlere sahip yetenekli kitle kolayca ulaşılabilir hale geldi. Böylece emeklerinin karşılığını almalarının yanı sıra keşfedilmeleri için de bulunmaz bir fırsata kavuştular. Steam, bağımsız yapımcıların indie şeklinde terminolojiye giren bu oyunlarına ulaşılabileceğimiz en büyük platform. Tabii ki bu oyunlara ilginin artmasıyla Steam'den çok daha "mütevazi" platformlar da gelmeye başladı. Bunlardan biri kısa süre önce tanıştığım Humble Bundle.com. Humble Bundle'ı standart indie platformlarından ayıran özelliği satış yapısı. Bu yapıda her satış periyodunda 4-5 oyuna sahip bir paket satışa çıkıyor ve her müşteri bu pakete ne kadar ödemek istediğini (min. 2$ olmak üzere) kendi belirliyor. Eğer satın alırken oyuncuların ödediği ortalama fiyatı geçerseniz fazladan 2 oyun daha hediye ediliyor. Bu nedenle paket açıklanınca erken davranmak ciddi bir avantaj sağlıyor. DRM'siz olan bu oyunları satın alırken ödemenizin bir miktarını hasta çocuklara oyun sistemleri alarak onları mutlu etmeyi amaçlayan Child's Play ve internette sanal hakları korumayı hedefleyen (anonimlik gibi) EFF kurumlarına pay edebiliyorsunuz. Ödemenizin yapımcı, CP ve EFF arasında nasıl paylaştırılacağına ise siz karar veriyorsunuz. Humble Bundle bu sistemle şimdiye dek 30 bin paket satarak 130 bin dolarlık gelir elde etmiş. Bu tür orijinal ve yapıcı fikirleri desteklerken Defcon, Aquaria, Osmos, Crayon ve Braid gibi süper oyunları edinmek çok keyifli. Bu nedenle size de bir göz atmanızı tavsiye ederim. Artık gönlünüzden ne koparsa.

CONAN'IN ZİNCİRSİZİ MAKBULDÜR

Age of Conan, Age of Conan: Unchained adını alarak F2P olduktan sonra 600 bin yeni oyuncuya kavuşarak kârâ geçmeye başlamış. O değil de bizim para vererek aldığımız Chained olduğundan mı tutmamıştı acaba? DVO'ların en büyük kâbusu, oyunu deneyenleri kaybetmek. AoC yapımcıları da kazandıkları kitleyi kaybetmek istemiyor ki sıradaki beş yamanın neler ekleyeceğini madde madde yayınladılar. Böylece oyunculara "Devam edin, bakın vallahi uğraşıyoruz üzerinde" mesajı veriliyor olmalı. Yenilikler özetle şu şekilde:

3.1: Dreamworld motoru üzerine bir güncelleme.
3.2: House of Crom zindanı gelecek. Ayrıca sosyal içerik ve World Boss'lar yolda. Tier 4 raid'i ve Jade Citadel de bu yamaya dahil.
3.3: Tier 4 raid biterken son Kithai raid'i için son düşmanlar ekleniyor.
3.4: Teknolojik güncellemeler olacak.
4.0: Adventure Pack gelecek. Bu da 2012'nin ikinci çeyreğine denk gelecek.



ORIGIN İNDİRİMLERDE **STEAM'E** RAKİP

Steam'in tatil indirimleri için her akşam PC başına koşan tek biz değilizdir herhalde. EA de Origin ile aynı kitleyi kendine çekmek için indirim furyasına başladı. Siz de bir göz atın.



HAVA **BEDAVA**, SU BEDAVA, NEVERWINTER BEDAVA

Eski klasiklerden Neverwinter da F2P'leşen oyunlara katılıyor (yakında DirectX de F2P'leşir bu gidişle, "Direct" bedava ama "X" 20$). Proje şefi Andy Velasquez'in MMORPG.com'a verdiği röportaja göre oyun 2012'nin 4. çeyreğinde çıkmış olacak.

MAGICKA R'LYEH WAGH'**NAGL** FHTAGN

Steam'in süpersonik indirimleri sayesinde tanıştığım Magicka bana Worms 2'yi oynarken yaşadığım dehşeti ve eğlenceyi yıllar sonra yeniden yaşatan bir oyun. Magicka'nın Vietnam indirilebilir içeriğinden sonra nasıl bir konseptle devam edeceği merak konusuydu. "The Stars Are Left" adlı yeni içerikle Cthulhu'nun memleketine gidiyoruz. Magicka matraklığındaki fragmanı, Lovecraft tadındaki bu yolculuğun yine önceki maceralar kadar eğlenceli olacağını söylüyor. İçerik ile, ikişer adet PvP haritası, cübbe, yeni başarımlar, büyüler ve eşyalar geliyor.



DEDİKODUCU **EJDERHALAR**

Dedikoduyu sevmeyiz ama dedikodu sevdiğimiz bir oyunla ilgili olunca işin şekli değişiyor. Habere bakılırsa, Bioware'in Mass Effect 3'e çok oyunculu mod ekleme kararından sonra sıra Dragon Age'e gelmiş. Kotaku'ya göre yoldaki Dragon Age 3'te PvE ve PvP modlarını içeren bir çok oyunculu içerik olacak veya bu kısım indirilebilir içerik olarak sunulacak. Bu mod çeşitli arenalarda geçecek ve oyuncular birbirleriyle veya ejderhalarla karşılaşacaklar. Hatta ejderha formuna girip diğer oyunculara dalacaklar. Kulağa hoş geliyor. Sonuçta bu tek kişilik modun ruhuna zarar vermez de. Bu modun Battlefield 3'ün Frostbite motorunu kullanacağı da söylenenler arasında.





MECHWARRIOR **ONLINE** CRYENGINE 3 İLE GELİYOR

Piranha Games yeni F2P online oyunları MechWarrior Online'ın yapımında CryEngine 3'ü kullandıklarını açıkladı. Crysis 2'den hatırlayacağınız bu yetenekli motorun grafik ve fizik performansı Mech'lerimize pek yakışacak. Şu an CryEngine 3'le yapımı süren oyunlar arasında Sniper: Ghost Warrior 2 ve Warface de var. MW Online'ın çıkış hedefiyse 2012'nin ikinci yarısı.



HELLGATE **GLOBAL** DE UNREAL'LAŞIYOR

Hellgate, Avrupa ve Amerika'da bekleneni verememesine rağmen F2P olduğu andan itibaren Uzakdoğu'da pek bir popüler hale gelmişti. Oyuna F2P bir devam geliştiren HanbitSoft oyun motoru için Unreal Engine 3'ü seçti.



MAPLESTORY **HİKÂYE** OLDU

MapleStory'nin yayıncısı Nexon'ın verdiği bilgiye göre oyunun Kore sunucusuna yapılan saldırıda yaklaşık 13,2 milyon hesap bilgisi çalındı. Oyunun 18 milyon aktif oyuncusu olduğu düşünüldüğünde neredeyse ne var ne yoksa götürmüşler desek yalan olmaz. Nexon NCSoft'tan sonra Güney Kore'nin ikinci büyük oyun yapımcısı.



F2P: ONLİNE OYUNUN BEREKETİ

Ödeme modelini F2P'ye alanın yüzü gülüyor, işinin bereketi açılıyor. Eski bir oyun olmamasına rağmen 1 Kasım itibariyle stratejik bir kararla F2P olan DC Universe'de de durum farklı değil. SOE başkanı John Smedley'e göre bu değişim sonrası DCU'nun günlük cirosu %700'lük bir artış göstermiş. Bu kitlenin %47'si oyuna dönen PC oyuncularıyken %53'ünü yeni PS3 hesapları oluşturmaktaymış. Oyun içi alışverişin çoğu ise ek karakter slotu ve karakter skin'lerinden (özellikle de Vanguard of the Heavens) geliyormuş. Doğal olarak SOE durumdan mutlu. Benim de oyuncu sayım günde ortalama %6 artsa ben de mutlu olurdum. Oyuncunun geldiği hızla gidebileceğini bilen SOE eşeğini sağlam kazığa bağlamak için oyunu içerik indirilebilir içerikleriyle geliştiriyor. 6 Aralık'ta çıkacak paket Lightning Strikes adını taşıyor ve The Flash'a odaklanıyor. 9.99 dolarlık içerik elektrik güçleri, Central City haritası ve çeşitli kostümler ekleyecek.



JAGGED **ALLIANCE** ONLINE KAPALI BETASI BAŞLADI

Farklı yeteneklere sahip 60 farklı asker tipi ve 100 harita içerecek Jagged Allience Online kapalı testi geçtiğimiz ay itibariyle başladı.





ÇOK UZUN ZAMAN ÖNCE, O KADAR DA UZAK OLMAYAN BİR GALAKSİDE...

-CAN ARABACI

BIOWARE'İ NASIL BİLİRDİNİZ? RYO denilince ilk akla gelen iki isimden biri olmuştu benim için kendimi bildim bileli. Hele ki Black Isle ile güçlerini birleştirdikleri oyunlar, hâlâ favori oyunlarım listesinde en üst sıralarda yer almakta: *Baldur's Gate* serisi, *Neverwinter Nights*, *Jade Empire*, *Knights of the Old Republic*... Ah, *Knights of the Old Republic*! Hastası olduğum Star Wars evreninde çok başka bir zaman dilimine şahitlik etmemi sağlamasıyla nasıl da sevdirmişti kendini bana. Hele ki bir de Obsidian (eski Black Isle) etiketiyle çıkan ikinci oyunu vardı ki, karakterleriyle ve felsefesiyle derinden vurmuştu beni. O gün bugündür, Star Wars hayranı bir insan olarak Old Republic'e geri dönmeyi, Revan'a ve Exile'a ne olduğunu öğrenmeyi bekleyip duruyorum böyle. Gerçi son yıllarda BioWare'in ergenlik buhranlarına girip yolunu bir hayli şaşırdığını hesaba katarsak bu bekleyiş fazlasıyla şüpheli bir hâl almaya başlamıştı artık. O yüzden The Old Republic'e karşı bayağı bir önyargılı yaklaştım aslında. Bu beta benim için o yüzden daha da büyük bir önem taşıyordu: The Old Republic hakkındaki hükmümü belirleyecekti. Karşımdaki geniş DVO pastasından dilim kapma kaygısıyla yapılmış alelade bir oyun muydu, yoksa anlatacağı hikâyeye odaklanan, Old Republic'in o destansı hikâyesini sonuna kadar yansıtan devasa bir şölen mi? Doğru cevap ikisi de değil aslında. SW: TOR yıllardır yolunu gözlediğim o multiplayer desteğine sahip devam oyunu ya da bir KotOR III değil. Ancak patlamasına neredeyse kesin gözüyle baktığım, BioWare'in Twilight kitlesine hitap etmek için yoldan çıkıp saçmaladığı yeni bir başarısızlık öyküsü de değil aynı zamanda. Hatta tam aksine, ağır aksak yanlarına rağmen o Star Wars havasını solutarak insanı havaya sokabilen, ileride daha da iyi olabilme potansiyeli yakalamış bir DVO. Ama neyse, oyunun hükmünü vermek için acele etmeye gerek yok, ne iyi ne kötü uzun uzun irdeleyeceğiz birazdan ne de olsa...

Tam betanın başladığı gün masaüstü bilgisayarımın bitkisel hayata geçiş yaparak beni yarı yolda bırakmasıyla olaylı başladı aslında Beta sürecim. Neyse ki kız arkadaşımın laptop'u imdadıma yetişti de, betanın zaten kısıtlı olan 2-3 günlük test sürecinden geri kalmamış oldum. SW: TOR'a başlarken ilk yapacağınız seçim, Cumhuriyet mi yoksa İmparatorluk tarafında mı olacağınız. Bu seçim gerçekten önemli, çünkü aynı World of Warcraft'ta olduğu gibi seçmediğiniz diğer tarafla sürekli çatışma içerisinde olacaksınız. Her iki tarafta da seçilebilen 4 farklı sınıf mevcut: Cumhuriyet için Jedi Knight, Jedi Consular, Smuggler ve Trooper, İmparatorluk içinse Sith Warrior, Sith Inquisitor, Imperial Agent ve Bounty Hunter. Dikkat ettiyseniz sınıflar birbirine gayet simetrik şekilde yer bulmuşlar kendilerine. Mesela Jedi Knight ile Sith Warrior birçok yönden birbirinin neredeyse ikizi diyebileceğimiz kadar eşdeğer sınıflar. Bu durumda bir DVO için 4 sınıf çok az gelebilir, ancak 10. seviyeye ulaştığınızda her sınıf için iki ayrı gelişmiş sınıf daha açıldığından aslında sınıf çeşitliliği şimdilik yeterli diyebiliriz. Sınıflar konusunda esas çeşitliliği sağlayan da bu "Advanced Class" sistemi zaten.

Diğer DVO'lardan farklı olarak sınıfınızı önce seçtikten sonra seçtiğiniz sınıfa uygun olarak bir ırk belirliyorsunuz kendinize. Toplamda 9 ırk bulunuyor ve bu ırkların birçoğu iki tarafta da seçilebilir halde. (Sith Pureblood'lardan Jedi yapmayı planlamıyordunuz herhalde, değil mi?) Onu da seçtikten sonra yeni başlanan DVO'larda en çok vakit harcanan kısımlarından birisi geliyor: Karakter tipini yaratma ekranı. Seçenekler hiç fena değil ilk bakışta, vücut tipinden tutun da yara izi ayarlamaya kadar birçok ayar mevcut. Ancak biraz


Codex sayfaları karşılaştığınız hemen her şeyin detaylı bir kaydını tutuyor. Oyun içi yazı okumayı sevenler için nimet adeta.



Boynuzları var diye dışlamayın, Zabraklar da gayet şirin olabiliyor gördüğünüz üzere.


Sinirlenince güçlenen Hulk değil miydi yahu?


Bir kılıç yetmediyse Sith Marauder olana ikinci ışın kılıcı bedava!

kurcalayınca bazı kişiselleştirme özelliklerinin çok anlamsız şekilde oyuna eklenmiş olduğunu ve biraz da tembelliğe kaçıldığını görmek mümkün. Saç tiplerinde aynı saç tipinin 2-3 varyasyonunu koyana kadar çok daha çeşitli saç tipleri eklenebilirmiş mesela. BioWare'in genel sorunu olan bu tembelliğe kaçma durumu nedeniyle yine tam olarak kafamdaki karakteri yaratamadım, ancak ortaya çıkan sonuç o kadar da kötü değildi neyse ki. Karakterimizi de yarattıktan sonra (ki kendisi bu noktada İnsan bir Sith Warrior idi) Star Wars'un artık o klasikleşmiş kayan yazıları eşliğinde maceramıza atılmaya hazırız demektir.

Ben en çok Sith Warrior olarak oynadığımdan genel olarak ona değineceğim yazının kalanında da. BioWare'in öve öve bitiremediği seslendirmeler ve hikâye odaklı görevler gerçekten de övgüyü hakediyor. Hele ki Korriban'daki akademide sıkça dönen entrika ve birbirinin kuyusunu kazan çıraklar hissi gayet güzel verilmiş. Jedi Inquisitor da yine aynı şekilde (entrikalardan uzak ama) etkileyiciydi, ancak Force kullanan sınıflar dışında bir şey denemek amacıyla Trooper karakter açtığımda oyun çok daha yavan bir hale geldi benim için. Hareket eden hedefi falso alarak takip eden güdümlü mermiler ve pek de Star Wars hissi vermeyen başlangıç görevleriyle kısa sürede Sith Warrior'uma geri dönmeme neden oldu hatta. Yine de ileride işlerin Trooper için daha da güzelleşeceğini umarak ona detaylı bir inceleme yapmayı oyunun esas incelemesine bırakıyorum. Öte yandan konuştuğum birçok arkadaşım Smuggler ve Bounty Hunter'ın da çok keyifli olduğunu söyledi. Şimdilik ağırlık büyük ölçüde Force kullanabilen sınıflarda birikecek gibi gözüküyor ancak yine de. Umarım bunu dengelemek için iyi bir planı vardır BioWare'in.

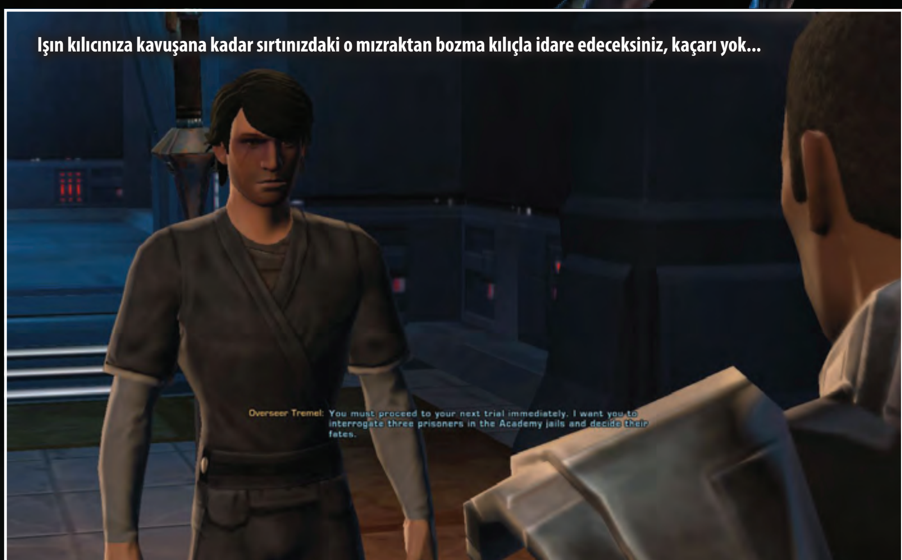


Grafikler kalburüstü olsa da, genel karakter animasyonlarının tam bir felaket olduğu da gözümden kaçmadı bu arada. Savaş animasyonları yine biraz durumu kurtarıyor, ancak hareket animasyonları gerçekten göze batacak kadar kötü olmuş. Bunun dışında meslekler ve yoldaşların beraber kullanımı gayet verimli olmuş. Toplama mesleklerini seçip yoldaşınıza "Git şuradan şunu topla" dediğinizde belli bir para karşılığında 3-5 dakika içinde topladıklarıyla birlikte geri dönüyor. Böylece WoW'da olduğu gibi saatlerinizi materyal toplamaya çalışmakla geçirmenize gerek kalmıyor. Ancak bu özellik oynayışınızı hızlandırdığı gibi her yeri gezme dürtünüzü de biraz baltalıyor tabii.

Instance kafasındaki Flashpointler ise beklediğimden daha başarılı olmuş. Denediğim The Black Talon Flashpoint'inde giren ara sahneler, hikâye anlatımı ve karşıma çıkan düşmanların dengesi çok iyi kurulmuştu ve hiç sıkmadı neredeyse. Aynı zamanda grup halinde ilerlerken diyaloğa girildiğinde herkesin kendi konuşma şıkkını seçmesi ve en yüksek zarı atanın konuşmayı yapması enteresan ve başarılı olmuş. Siz yüksek zarı atanın tam zıttı karar almış olsanız bile kendi seçtiğiniz karara göre Dark/Light Side puanı aldığınız için hem karışıklıklar önlenmiş oluyor, hem de her seferinde farklı bir sonuca şahit olabiliyorsunuz böylece.

Aldığım notlara bakıyorum, daha bahsedilecek çok şey var aslında ama bu hızla gidersem gelecek ay yapacağımız incelemede bahsedilecek bir şey kalmayacak, o yüzden Beta izlenimlerimi toparlarsam iyi olacak. Star Wars: The Old Republic beklediğimden iyi bir oyun olarak çıktı karşıma. Kullanıcı dostu olma konusunda bir hayli sorunlu ve bug dolu olmasına rağmen zamanla daha oturaklı ve oynanabilir olacağına pek şüphem kalmadı artık. Tabii benim bu kadar keyif almamda, büyük bir Star Wars hayranı -hatta ayrıca bir de Old Republic dönemi hayranı- olmamın yadsınamayacak derecede büyük bir etkisi var. Eğer Star Wars'u pek sevmiyorsanız, The Old Republic'in size sunacağı çok fazla bir şey yok muhtemelen. Ancak eğer Star Wars sizin için bir tutkuysa (ve Star Wars Galaxies 2.0 beklentisi içinde değilseniz) The Old Republic size keyifli vakit geçirtme potansiyeline sahip gözüküyor. Asıl Ak Jedi, Kara Sith önümüzdeki ay belli olacak neyse ki...





Işın kılıcınıza kavuşana kadar sırtınızdaki o mızraktan bozma kılıçla idare edeceksiniz, kaçarı yok...



KUTSAL IŞIK ÜLKESİ, AY VE YILDIZLARIN ALTINDA

TÜRKİYE'DE OYUN YAYINCISI OLMAK zor iş. Ama gerekli özveriyi gösterir, çok çalışır ve doğru adımları atarsanız, belki biraz da şansınız yaver giderse, neden olmasın? Bir de bakmışsınız, hizmet verdiğiniz oyuncu sayısı iki yılda yedi milyona fırlamış. Aynı süre içerisinde çalışan sayınızı 10'dan 123'e çıkarmış, üstüne üstlük Türkiye sınırlarını aşıp Orta Doğu'ya açılmışsınız. Bu hayali ülkemizde gerçekleştiren ve *Wolfteam*, *Rakion* ve *Son Destan* gibi sevilen oyunların yayıncısı olan Joygame'i zaten tanıyorsunuz. Şimdiyse kendileri *Cengiz Han 2*, Kehanet ve *Zombi-Rock* olmak üzere üç yeni oyunla karşımızda.

15 Eylül'de kapalı beta, 15 Ekim'deyse açık beta aşamasına geçen yeni bir devasa çevrimiçi rol yapma oyunu Kehanet Online. Görsel açıdan rakiplerinden büyük farklılık göstermese de, oynanış bakımından çok sayıda kullanıcı dostu özelliği bünyesinde barındırıyor. En önemlisi de oyunun tamamen Türkçe olması. Görev metinlerinden tutun karakter diyaloglarına kadar her şey Türkçe ve elbette seslendirmeler de unutulmamış.

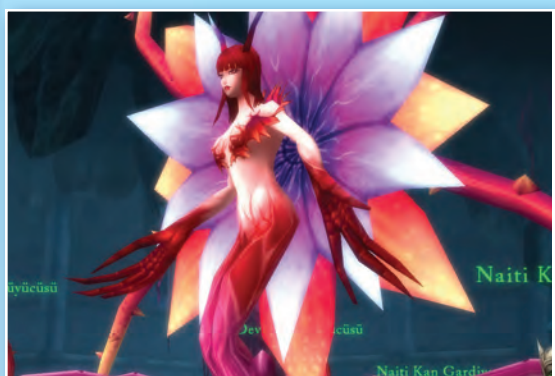
KENDİMİZİ SAĞLAMA ALALIM

Kehanet, geniş karakter sistemiyle karşılıyor bizi. İnsan, Vata, Luluanta, Naiti ve Delfis olarak sıralanan beş ırk arasından seçim yapmakla başlıyoruz işe. Karakter yaratım ekranında her biri için hangi alanda ustalaştıklarına dair açıklayıcı metinler bulunuyor. Size düşen, eğer bu tür oyunlara aşinaysanız kendi oyun tarzınıza en uygun olanı, ya da sadece oynamaktan en çok keyif alacağınızı seçmek. Oyunda toplam otuz iki adet karakter sınıfının yer aldığını düşünürsek, içlerinden en az biri sizi tatmin edecektir mutlaka.

Aynı ekranda dikkat çeken bir diğer özellikse alınan güvenlik önlemleri. Buradan hesap şifremizin haricinde bir de karakter şifresi oluşturabiliyor, böylelikle hesabımız bir şekilde çalınsa bile karakterlerimizi koruyoruz. Ekran klavyesi sayesinde de klavyeden basılan tuşları kayıt altına alan keylogger tarzı yazılımlara geçit vermemiş oluyoruz.

Oyunun hikâyesini Türkçe seslendirmeli olarak dinledikten sonra, toplamda 42 adet bölge barındıran koskocaman bir dünya karşılıyor sizi. Bu denli geniş topraklarda yaratık sayısı da bir o kadar fazla; 322 çeşit birbirinden acımasız yaratıkla mücadele edeceksiniz. Klasik görevlerin yanında 26 adet zorlu zindan görevi de sizi bekliyor. Tek başınıza tüm bunların üstesinden gelmeniz elbette mümkün değil,









Kahramanınızı istediğiniz gibi geliştirip eşsiz özelliklerle donatabilirsiniz.

arkadaşlarınızın desteğini almalısınız. Bu amaçla oluşturulmuş lonca sistemiyle kendi birliğinizi kurup lider olabilir ya da bir birliğin neferi olabilirsiniz. Oyundaki loncalar seviye atlayabiliyor ve kendine ait bir malvarlığına sahip olabiliyor. Özel görevler, özel eşyalar ve materyaller ile oyunculara büyük bir zenginliğin kapılarını açıyor loncalar.

Tüm bu zenginliği diğer oyuncularla nasıl paylaşacağız derseniz, orası kolay. Yeni nesil DVO'larda gitgide yaygınlaşan ve oyun içi ticaret olgusunun gelişmesine katkıda bulunan açık artırma sistemi Kehanet Online'da da göz ardı edilmemiş. Oyuncular ellerindeki eşyaları bu sistem üzerinde satabildiği gibi ihtiyaç duyduklarını da burada bulabiliyor. Eşya arama bölümü oldukça kullanışlı; örneğin silah bölümünde arama yaparken tek elli silahlar gibi bir alt grup seçerek aramayı daraltabiliyoruz. Ardından ister bir fiyat teklifinde bulunuyor, istersek de "hemen al" fiyatını ödeyerek anında o eşyanın sahibi oluyoruz. Satıcı tarafındaysa bir eşyanın sistemde kaç gün ve hangi fiyatlarla duracağını belirlemek mümkün.

CANAVARLAR VE TANRILAR

Kehanet'e ismini veren "sihirli anahtarlar" oyunda büyük önem taşıyor. Başka hiçbir oyunda yer almayan anahtar sisteminin ilk parçasını canavar anahtarları oluşturuyor. Oyunda karşılaştığınız her yaratıktan, belirli bir şans değerine bağlı olarak ruhlarını barındıran anahtarlar düşüyor. Canavar albümünüzde toplanan bu anahtarları kullanarak ilgili yaratığın kılığına bürünebiliyor, veya oyunun ilerleyen seviyelerinde tamamlayacağınız zincir görevlerin de yardımıyla bu yaratıkları yanınıza çağırıp aynı bir pet mantığıyla kullanabiliyorsunuz.

Anahtar sisteminin ikinci parçasıysa tanrı anahtarları. Oyun boyunca daima sizi kollayan bir nevi koruyucu meleğiniz var ve bu melekvari canlılar oyun içinde birer anahtar olarak simgeleniyor. Temel anahtarların işlevi, karakterinize çeşitli ek özellikler katmak. Örneğin eğer yakın dövüşte uzmanlaşan bir karakteriniz varsa fiziksel hasarı artıran anahtarı kullanmak doğru bir tercih olabilir. Temel anahtarlara bağlanan yardımcı anahtarlarsa size ekstra olanaklar sağlıyor. En basitinden bir hasar anahtarını ışık anahtarına bağlayarak ışık hasarı vermesini sağlayabilirsiniz. Aynı yöntemi farklı anahtarlar üzerinde uygulayarak çok sayıda farklı birleşime ulaşmak mümkün. Tanrı anahtarlarının tek dezavantajı, aynı sizin gibi deneyim puanına ihtiyaç duymaları. Diğer bir deyişle bu anahtarları kullanabilmek için kazandığınız deneyim puanlarının ufak bir kısmını feda etmeniz gerekiyor. Karşılığındaysa anahtarınız seviye atlıyor ve atladıkça size kattığı özellikler de artıyor.

İLERİ!

Oyun dünyasına iyice alıştınız mı artık taarruzlara katılabilirsiniz demektir. Kehanet dünyasında gruplar halinde katılıp yüksek seviyeli eşyalar düşürebileceğiniz özel zindanlar bulunuyor. Örneğin şu an açık olan Harap Adası'nda Kayalık Mağara, Donmuş Cehennem, Kadim Maden ve Kan Çukuru olmak üzere dört adet zindan var. Bu zindanlara 5-10 kişilik gruplar halinde dilerseniz grup arama sistemiyle katılabilir, dilerseniz de gerekli ırk, sınıf ve seviyede aranan oyuncuları bulmak için grup arama bileti oluşturabilirsiniz. İhtiyaç duyulan kişi sayısına ulaşıldığı an zindana giriş yapacak ve bölümler halinde tasarlanmış zindanlardaki baş düşmanları alt edip mavi renkli yüksek seviye eşyalarından düşürmeye çalışacaksınız.



OG yani oyun görevlisi olmadığınız sürece Kehanet'teki yaratıklara böyle tek başınıza dalmanız tavsiye edilmez.

Bu kadar çabaladık ettik, artık diğer oyunculara meydan okumanın zamanıdır! Kehanet'teki PvP, her biri kendine has bir senaryo barındıran savaş alanlarında geçiyor. 5v5 ve 10v10 kişilik mücadelelere uygun olan Kristal Savaşı'nda oyuncular, belirli kristal noktalarını ele geçirerek en yüksek puanı kendi takımlarının hanesine yazmaya çalışıyor. Bir çeşit meydan savaşı olan Anahtar Toplama'da hedef, öldürülen oyunculardan düşen anahtarları toplayarak en yüksek puanı elde etmek. Son olarak özellikle ileri seviye oyuncular için tasarlanan Kale Kuşatmaca'da takımlar bir yandan kendi kalelerini savunmak, diğer yandan da düşman kalesini ele geçirmek için canla başla çabalıyor. Elbette tüm bu savaşların size bir getirisi de var. Senaryolardan kazandığınız puanlarla savaş alanında kullanılan birçok eşyaya sahip olmanız mümkün.

KEHANET'İN SIRRI

Kehanet Online'ın özellikleri saymakla bitmiyor. Kendi kendine yetebilme imkânı sağlayan temel meslek gruplarını seçmek ve bunlarda ustalaşmak, efsanevi silahlar ile zırhları imal için gereken materyallere şahsınıza ait özel çiftliğinizde her türlü tehlikeden uzak kavuşabilmek, rengine sizin karar verebileceğiniz 28 çeşit binek, sizinle birlikte gelişip yeni görünüm ve yetenekler kazanan hizmetkâr hayvanlar, ticari başarınızı artıracak kişisel dükkânlar, karakterinize ek özellikler katan DNA sistemi... Bakın, bitmiyor işte. Ama yerimiz burada bitiyor ve yazıyı bir an evvel toparlamak lazım.

Kullanıcı dostu arayüzü ve tamamen Türkçe içeriğiyle alışması ve oynaması son derece kolay bir oyun Kehanet. DVD'mizdeki kurulum dosyası aracılığıyla hızlı bir başlangıç yapabilirsiniz kendisine. Bu tür oyunlar ilginizi çekiyorsa, kardeş dergimiz Free2Play'de de yer verdiğimiz, Joygame'in diğer iki yeni oyunu olan *Cengiz Han 2* ve *ZombiRock*'a da göz atmanızı öneririz. Tek yapmanız gereken www.joygame.com/kehanet adresine girmek ve kendinize bir hesap oluşturmak. Unutmayın; tüm Joygame oyunlarını açacağınız tek bir hesap ile oynayabilirsiniz!





SAVAŞTA DAHA BAŞARILI OLMANIN YOLLARI -BURAK AKMENEK

USTASINDAN BATTLEFIELD 3 TAKTİKLERİ

BATTLEFIELD 3 HAYATIMIZI aldı götürdü desek yeridir. Gece gündüz oynadığımız bu oyun için bir multi rehberi yazmak şart olmuştu. Görev çok zor olsa da, bir yerlerden başlamak istedik...

Battlefield 3'te ana amaç haritadaki görevi yerine getirmek olduğundan rehberi buna odaklayarak yazdık. Ama tabii ki daha hızlı seviye atlayıp daha çok puan toplamak isteyenleri de ihmal etmedik. Rehberde oyuna dair her şey için bir ipucu ve bilgi bulabilirsiniz.

OYUN EKRANINI OKUMAK

Battlefield 3 oyuncuya çok iyi bilgi veren bir arayüze sahip. Sol tarafta minik harita, ele geçirilecek noktalar, kimin hangi capture point'i elde tuttuğu, hangi tarafın ne kadar ticket'ı kaldığı, dahil olduğunuz manga ve manga komutanı bir tarafta duruyor ki burası sizin savaştığınız tarafla ilgili tüm bilgileri sağlıyor. Savaş alanında büyük resmi buradan takip edebilirsiniz. Burada özellikle ticket aslında sizin takımınızın toplam sağlık göstergesi gibi düşünülebilir. Bu tükendiğinde oyunu kaybedersiniz, yani bir nevi takımınız ölür. O yüzden bir yere yatıp adam vurmaya kafayı takmak yerine gidip bir capture point'i ele geçirmek takımınıza savaşı kazandırabilir. Ama açık farkla kazanıyorsanız o zaman eğlencesine adam vurmaya odaklanabilirsiniz. Manganızda hangi asker tiplerinin bulunduğunu takip etmek ise başka bir anahtardır. Dört asker birden savaşmaya kalkarsanız belki ölmezsiniz ama cephaneniz bitebilir. Bu ve benzeri durumlarla karşılaşmamak için ihtiyaç duyulan sınıfı tamamlamak daha doğru olabilir.

Sağ tarafta ise sağlığınız, cephaneniz ve atış seriliğinizi gösteren veriler bulunuyor. Burada hemen ilk ipucumuzu verelim. Birçok oyuncu çatışmada atış tipine bakmaz. Oysa yakındaki hedeflere seri, uzaktaki hedeflere ise darbeli (üçlü) veya tekli atış yapmak isabet oranınızı oldukça etkileyen bir faktördür. Bu yüzden hedef uzaklığına göre burayı ayarlamak size avantaj sağlayacaktır. Ayrıca gereksiz yere, tek mermi bile atsanız el alışkanlığıyla silahınızı tekrar doldurmanız size çok kritik bir zaman kaybına mal olacaktır. O yüzden cephanenizi de takip etmelisiniz.

OYUN MODLARI

Şu anda oyunda 5 farklı mod var. Bunlar Conquest, Rush, Squad Rush, Team Deathmatch ve Squad Deathmatch. Conquest'te amacımız capture poin'leri ele geçirip korumak. Rush'ta bir taraf M-com noktalarını savunurken öteki ele geçirmeye çalışır. Rush ancak saldıran taraf tüm M-com'ları havaya uçurursa veya saldıran tarafın ticket'ları biterse biter. Squad Rush aynı temele sahip olmakla beraber 4 veya 8'er kişilik iki manga arasında geçer. Team Deathmatch klasik olarak her iki tarafın da birbirini öldürmeye çalıştığı moddur. Squad Deathmatch'te bunun manga seviyesine inmiş halidir.

SINIFLAR

Merak etmeyin burada canınızı sıkmayacağım. Zaten hepiniz oyunda hangi sınıflar olduğunu biliyorsunuz. Eğer incelemesini okuduysanız orada da ne tip yenilikler ve değişiklikler yapıldığı hakkında bilgi sahibi olmuşsunuzdur. Ben





burada daha çok sınıfların güçlü ve zayıf yönlerine kısaca değineceğim.

Muharebe sınıfı: Bu sınıfın en güçlü yanı tabii ki hem yakın hem de uzak mesafede düşmanı sıkıştıracak silahları ve yetenekleri kullanabilmesi, takımı iyileştirebilmesi ve en güzeli takım arkadaşlarını hayata geri döndürebilmesi. Zayıf tarafı ise mühimmatının bitebilmesi. Bu sınıfı oynayacak oyuncunun çok hızlı karar verip uygulayabilmesi, ne zaman saldırıp ne zaman savunması gerektiğini hızlıca hesaplayabilmesi gereklidir. Özellikle strafe ederek savaşırken yarı otomatik silahları tercih ederse yüksek bir isabet yüzdesine kavuşabilir.

Destek sınıfı: Mühimmat desteği sağlayabilmesinin yanısıra BF3'ün yeniliklerinden olan baskı ateşini ağır makineli tüfeklerle düşman üzerinde yoğunlaştırabilir. Mermisi hemen bitmeyen silahlara sahip olduğundan, uzun bir çatışmada rakipleri silahlarını doldurmak için ara verirken o hâlâ ölüm kusmaya devam edebilir. Tabii ki silahın sehpasını açarak daha isabetli atışlar yapabilir. Muharebe sınıfına destek çıkması beklenmesine karşın destek sınıfıyla da gayet iyi puanlar tutturmak mümkündür. Zayıf tarafı çok uzun silah doldurma süresi ve hantallığıdır.

Mühendis sınıfı: Savaş alanındaki herhangi bir araç bu sınıf ile bir ölüm makinesine dönebilir. Aynı şekilde araçların katili de gene bu sınıftır. Tamir işleri onlardan sorulur. Mayın döşeyerek korkunç puanlar da toplayabilir. Zayıf tarafı ise özellikle uzun menzilli çatışmalar için yetersiz kalmalarıdır. Tabii RPG'yi nefes alır gibi iyi kullanıyorsanız o zaman harikalar da yaratabilirsiniz.

Keskin nişancı sınıfı: RYO'ların büyücüleri gibi çok yüksek zarar verebilen ama yaklaşırsanız canına okuyabileceğiniz bu sınıfta ustalaşmak zordur ama bir defa ustalaşırsanız araçlar dahil her şeyin canına okuyabilirsiniz. Düşmanın yerini işaretlemek, tek atışla işlerini bitirebilmek, claymore'la arkasını kollamak gibi birçok yeteneği vardır. Dürbünü uzaktan parladığı için yerini belli eder. Ayrıca tek atışta kafadan vurmak zorunda olduğundan elindeki silahı çok ciddi bir şekilde bilmeli ve mesafeyi ayarlayabilmelidir. Yakın mesafede tabancayla çatışırken nişangah kullanmak yerine daha çok hareket ederek vurulmamaya çalışmanızı tavsiye ederiz.



AH O HARİTANIN DİLİ OLSA DA ANLATSA!

Metro haritasındayız. Savunan taraftayım. Karşı takım bizi adım adım geri doğru itiyor. Paldır küldür dökülmüyoruz ama sonuçta yeniliyoruz. Çünkü hem karşı takım çok organize ilerliyor hem de bizimkiler haritayı okumadan çatışmanın bulunduğu yere yığılma çabasında. Durmadan sağımızdan solumuzdan çevrilip duruyoruz. Karşı tarafta iki takım metronun girişini kapatan iki binaya sızmayı başarıp bizim takımı çapraz ateşe alıyor. Yavaş yavaş spawn'a kilitleyecekler bizi ama hâlâ nehrin karşı tarafındayız. Destek sınıfına geçip soldaki binanın üst katına dalıyorum. Tüm düşmanlar pencerelerden aşağıya bakıyor. Bıçaklama konusundaki hevesim kurusun, odada 5 kişi varken el bombası atacağıma panikle en yakındakini bıçaklıyorum. Sizin de bildiğiniz gibi oyunda bıçaklama animasyonu çok uzun sürüyor. Benim kestiğim adamın yan penceresinden ateş eden düşman oyuncu dönüp bana bakıyor ama ateş etmiyor. Ben de nereden aklıma geldiyse pencereden aşağıyı taramaya başlıyorum. Yanımdaki hâlâ bana bakıyor. Sonra tüfeğiyle gelip beni dürtmeye, ittirmeye başlıyor. Tahmin ediyorum ki bıçaklamayı bilmiyor! Dönüp ben de tüfekle onu dürtüyorum (eğlence bu ya). Bir süre daha anlamsızca birbirimize bakıyoruz. Bu arada etrafta kurşun sesleri, çatırtı patırtı gürle gidiyor. Sonra ben onu da kesiyorum. Bu defa odadaki diğerleri beni fark ediyor. Makineli tüfeğimin tetiğine tam asılacakken ateş yiyorum ve bu defa gene panikle bıçak yerine el bombası tuşuna basıyorum. Ölmeden 1 saniye önce el bombasını atıyorum. Ölüyorum ve BUM! Ekranımda iki frag daha aldığım yazıyor. Sonra sabah 5'te bir daha FPS oynamamaya karar verip makineyi kapatıyorum. Herhalde bir daha da FPS tarihimde böylesine absürt bir çatışmanın içerisine girmem, giremem! ***-Burak***





AH O HARİTANIN DİLİ OLSA DA ANLATSA!

Hepimiz başlangıç noktasında en yakındaki araca dönmüş, W'ya hunharca basmışken, nasıl olduysa kendimi sürücü koltuğunda buluverdim. 0,25 saniye içinde 3 kişi daha bindi araca. Gazı kökledim, rakip takım yerleşmeden 2-3 bayrak almak demek temizinden 750 puanı cebe atmak demek... Gazla git, işte ilk bayrak! Tık tık tık... Aldık... Gazla gazla, ikinci bayrak! Tıp tıp tıp, aldık!... Daha düşman görmedik :) Aha üçüncü bayrak, gazla gi... BOOOOOOOOOM!

Ben ve yanımdaki 3 gariban havaya uçarken, Grand Bazaar'ın o daracık ara sokağında çatışan katilimizin suratına dönüyor kamera. Çatır çatır ateş ederken birden ateşi kesiyor. Ekranında 4 kişi ve bir aracın öldüğünü anlatan mesajlar akarken, resmen ateş etmeyi unutuyor adam. Surat ifadesini hayal ediyorum. Muhtemelen oraya koşarken rastgele koyduğu tek bir mayın sayesinde bir anda rakip takımın birincisi oluyor, tertemiz bir 600 puan alarak. ***-Sinan***

DAHA ÇOK PUAN KAZANMANIN YOLLARI

İşte hepinizin yutarak okuyacağını tahmin ettiğim bölüme geldik. Burada bildiğiniz ya da bilmediğiniz birçok ipucu vereceğim.

Oyunda yaptığınız her katkı puanlandırılıyor. Bu katkıyı ne kadar çoğaltırsanız puanınız da ona göre artıyor. Yani birisini vurduğunuzda 100 puan alıyorsunuz ama kısa sürede iki, üç ya da daha fazla düşmanı vurursanız buna 40, 60, 80 gibi fazladan puanlar ekleniyor. Burada yetenek ve tekrar arasında bir denge kurulmuş. Yani birisini vurursanız bu puanları alıyorsunuz ama yere cephane paketleri atarak ancak 10 puan alabiliyorsunuz. Lakin bu 10 puanlar 7 defa oldu mu size bir şerit veriliyor ki bunun değeri 200 puan. Zaten bir grubun ortasına bunları serptiniz mi kutu 10 defa kullanılmadan bitmiyor. İşte bu dengelerden dolayı oyunda en çok adam vuran siz olmasanız bile her oyun sonunda gelen bonuslarla korkunç puanlara ulaşabiliyorsunuz.

Bir de en iyi mangada yer alıp (500 puan) en iyi oyuncu da olabilirseniz (500 puan) turnayı gözünden vurdunuz demektir. Yani hem takım oyuncusu olmanız hem de kişisel yeteneğiniz ödüllendiriliyor. İşte bu yüzden takımınızın çıkarına göre oynamak her ne kadar doğru olsa da kritik anlar dışında aynı sınıfta ısrarla oynamak size toplamda daha çok puan getiriyor. Evet, araçların olmadığı haritalarda mühendis olmak çok mantıklı değil ama roketatar çok iş yapıyor diyorsanız o zaman mühendis kalın. Yok ben keskin nişancıyım diyorsanız o zaman onda ustalaşın. Çünkü destek elemanı olarak çalışmasanız da bu şekilde de tekrar yaparak puan alabilirsiniz. Önemli olan tekrara girebilmektir. Mesela çatışmanın çok yoğunlaştığı bir M-Com'u devamlı olarak savunmak ya da orayı ele geçirmek de size iyi puan kazandıracaktır.

Burada önemli olan takımınızda eksikliği en fazla duyulan sınıfa geçip ona yüklenmektir. Örneğin kimse ölenleri kaldırmıyorsa siz kaldırın. Her seferinde 100 puan alırsınız (burada üstüne ateş yağan adamlar defalarca kaldırırsanız 1 saniye sonra öleceklerinden dolayı herkes sizden nefret eder o yüzden bu işi dengeli yapın).

Kısaca: Sıkışık noktalara sağlık ve cephane paketleri atın, ölenleri kaldırın, düşmanı her zaman işaretleyin ve bunu bir refleks haline getirin. Araçları tamir edin.

Her zaman bir manga olarak oynayın. Manganızdaki arkadaşlarınıza yardım ederseniz fazladan manga puanları alırsınız. Bunun için mümkünse Battlelog'u kullanıp iyi bir klanla oyunlara girin. Eğer manga komutanıysanız çarpışmanın akışına uygun olarak mangadaki arkadaşlarınıza emir verin. Zaten herkesin gittiği yerlere vereceğiniz uygun emirler size bol bol puan kazandıracaktır. Mesela M-Com'a gitme emri verin. Bunun için tek yapmanız gereken M-com'a bakıp Q tuşuna basmaktır. Eğer manga oraya giderse 30 puanı cebe indirirsiniz. Eğer orada düşman askeri öldürülürse bu defa tüm manga puan alacaktır. Yani herkes sizi sevecektir.

Destek sınıfındaysanız baskı ateşini kullanın. Nasılsa cephane sorununuz yok. Her baskı ateşine maruz bıraktığınız düşman için 50 puan alırsınız.

Hedefe yönelin. Arkada kalmak yerine bayrak noktasını ele geçirmek ve savunmak size puan akıtacaktır. Zaten oyunu da bu şekilde kazanabilirsiniz ki bu da size fazladan 500 puan daha sağlar. Ölmeden takımınızın sizin üzerinden oyuna girmesini sağlayın. Özellikle cephe arkasına sızmışsanız üzerinizden oyuna giren her arkadaşınız için 10 puan alırsınız hem de düşmanın canını çok yakarsınız. Eğer cephe sıkışmışsa bu şekilde arkaya kaçmak hem cephenin şeklini değiştirecektir hem de düşmanı sıkıştıracaktır. Helikopter veya uçaktan atlayıp düşmanın arkasına sızan ya da akıllı bir helikopter pilotu sayesinde düşmanın arkasına inen mangalar zaten genelde ya tecrübeli oyunculardan ya da bir arada oynayan oyunculardan oluştuğundan çok işler başarabilirsiniz.

Bu son yazacağım biraz komik olacak ama akıllı olun! Bir tanka karşı keskin nişancı tüfeğiyle koşmanın hiçbir anlamı yoktur. Kaçın, saklanın yeter ki hayatta kalın. Sizin üzerinizden oyuna girecek mühendisler o tankı indirsinler. Boş alanlarda koşuşturup durmayın. Mutlaka arkasına sığınacağınız bir şeyleri gözetleyerek hareket edin. Araziyi iyi tanıyın. Hedefe ilerlerken göbekten değil haritanın kenarlarından yanaşın. Zaten bu son yazdıklarımı oyunun incelemesinde de yazmıştım. O yüzden daha fazla madde eklemeyeceğim.





GENEL TAKTİKLER

Merak etmeyin burada genel FPS kurallarından bahsetmeyeceğim. Tamamen BF3'e özel olan durumları ve oyunun size verdiği sınırları ve yetenekleri göz önüne alarak yazacağım.

Diğer FPS'lerin aksine BF3'te özellikle yakın çarpışmalarda kesinlikle nişangahı kullanmak zorunda değilsiniz. Burada belden ateş etmek daha isabetli sonuçlar doğuruyor. Ayrıca oyunda en çok sinir olunan ama en çok işe yarayan bir başka yetenek ise yere tamamen uzanabilmeniz. Ateşi yediğiniz anda kendinizi yere atarsanız hem ateşin nereden geldiğini anlayacak hem de karşılık verecek kadar zaman bulabiliyorsunuz. Özellikle mevziler arazında koşuştururken bir anda yere yatmak hayatınızı kurtaracaktır.

Keskin nişancılar yakın mesafede eğer kafadan vuramazlarsa işleri çok zorlaşabiliyor. Zaten herhangi bir şekilde isabet kaydettiklerinde düşmanları %80 civarında zarar görüyor. Burada ilk mermiyi çaktıktan sonra orta ve uzak mesafede tabancaya davranmak çok daha akıllıca olacaktır.

Oyunun en büyük özelliklerinden birisi de araziyi kullanma imkanı tanıması. Birçok oyuncu şehir içerisinde bile parklarda bulunan çalıların arasında kendisini iyice saklamayı öğrendi. Arazide bu oyuncuları görmek çok daha zor oluyor çünkü zaten her yer yeşil! Aynı taktiği siz de kullanabilirsiniz.
Uçak veya helikopterleri uçurmayı düşüre düşüre öğrenmek yerine boş sunuculara girip bol bol bunlar üzerinde pratik yapın. Özellikle iyi bir uçak pilotunun karşısında durmak gerçekten de çok zor olabiliyor.

Lazer ve ışık kullanın. Bunları düşmanın gözüne gözüne tuttuğunuzdan kolayca kör edebiliyorsunuz. Tek sorun karanlıkta ya da açık arazide sizin de yerinizi belli etmesi.

El ve ses bombalarını kullanın. Bunların yararını kullandıkça göreceksiniz. Bir yerin arkasına yığılmış düşmanları oradan çıkarmanın veya sersem edip üstüne binmenin tek yol bunlardır. Üstelik el bombaları ve tüfek bombaları araçlara da zarar verir.

Bomba atarı babanızın malı gibi kullanın. Eğer sunucuda yasak değilse bu silahla toplu ölümlere yol açabilirsiniz. Özellikle sıkışık noktalarda doğru kullanılırsa çok işe yarar.

Bazı silahlar sadece co-op modunda oynayıp puan alırsanız açılıyor.

PC'de düşmanları Q tuşuyla işaretliyorsunuz ve paraşüt boşluk tuşuyla açılıyor. Bu tuşlar çok işinize yarayacağından aman sakın unutmayın.

Battlefield 3 tam bir savaş simülasyonu olduğundan tek tek her harita için taktik yazmanın çok anlamlı olacağını düşünmüyorum. Çünkü oyunda savaşlar o kadar dinamik ki genel bir strateji vermek mümkün değil. Havada tek bir uçak bile dolaşsa savaş alanında yapmanız gerekenler tamamen değişebiliyor.

AH O HARİTANIN DİLİ OLSA DA ANLATSA!

Açık konuşalım, ömrümün hatırı sayılır bir kısmı FPS'ler ve savaş oyunlarıyla geçse bile, şu bıçak olayına asla alışamadım. Heyecandan mı dersiniz, korktuğumdan mı, iki metre önümde de olsa düşman, sessizce ilerleyip bıçak çekemem. O iki metreden şarjörün yarsını boşaltırım, temiz, kesin, güvenli. Ama bunu yapabilene de saygı duyarım. Dün yine 64 kişilik bir oyunda, o cümbür cemaat hengâmenin içinde güzel bir köşe buldum kendime. Geçiş alanlarını, açıklıkları, iki bayrak alanını gören. Ağır makinelimin ayaklarını açıp uzandım, güzelce yerleştim, düşmana kök söktürmeye hazırım. Ufak bir hışırtı, arkamdan gelen ve omzumdan tutup beni sertçe sırt üstü çeviren bir el. Karşımda elinde koca kasatura, o kızgın bakan gözleri gördüğümde nasıl korktuğumu anlatamam. Tam bir dehşet anı, kasaturayı böğrüme saplayıp boynumda asılı künyemi yakaladı ve koparıp söktü yerinden düşman. Görüntü bulanıklaşırken elinde sallanan künyemle öylesine azametli görünüyordu ki. Seni yenen düşmanın azametine saygı duymak bile bambaşka bir his. Ama tam o anda bir kol dolandı boğazına, o karizmatik bakış sırtından giren bıçağın acısıyla çarpıldı. Boğazındaki el yakaladığı gibi kopardı künyesini cansız bedenini yere bırakırken. "Bu gölgelerden gelen yabancı da kim?" derken elindeki kalp masaj cihazını gördüm, kurtarıcım... Bir Medic! Beni hayata döndürdü ve önüne çöktüğüm duvarın üzerinden atlayıp gözden kayboldu. Çok uzun zamandır bir online oyunda böylesine epik bir an yaşadığımı hatırlamıyorum. O kadar uzun zamandır ki, bir önceki anım BF2'den kalmış olmalı. ***-Tuğbek***



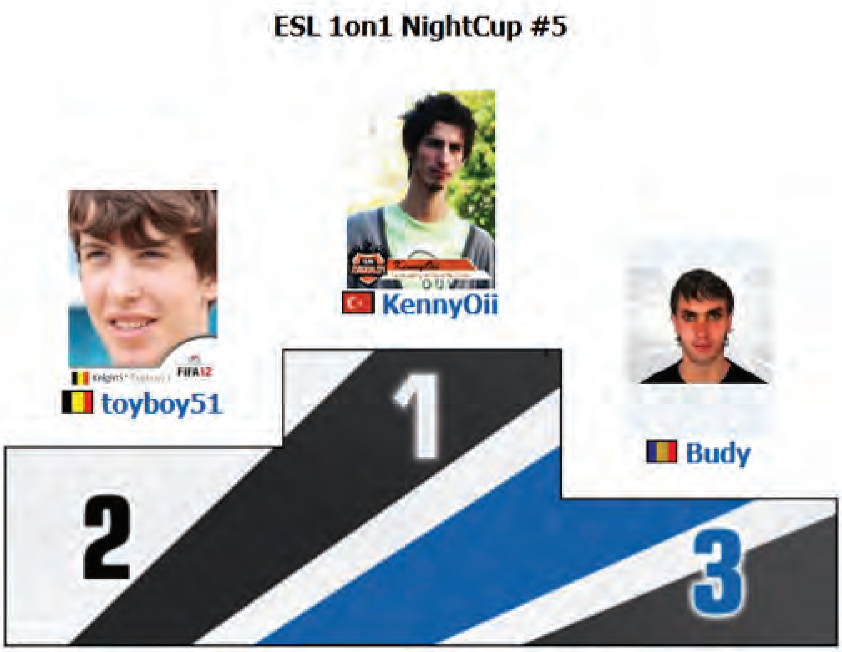
FIFA12'DE TÜRK RÜZGÂRI ESİYOR

FIFA12, tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük ilgi gördü. Takip edenler hatırlar, oyunun çıkmasından hemen sonra ESL Türkiye'de yeni sezon açılışını ligler, cup'lar ve turnuvalarla birlikte yapmıştık. ESL Türkiye FIFA12 ligi açılmadan önce akıllardaki en büyük soru işareti, EA ile Türkiye Futbol Federasyonu arasında yaşanan krizin ülkemizdeki FIFA oyuncularını olumsuz yönde etkileyip etkilemeyeceğiydi. Fakat beklenen gelişme olumsuz yönde olmadı ve ESL Türkiye iyi bir katılım oranı ile FIFA12'de sezona harika bir başlangıç yaptı. Birkaç aydır paslanmış olan çivili kramponlarını gün yüzüne çıkaran oyuncular, formalarını giydiler ve tutkuyla takip ettikleri takımlarıyla sahaya çıkmaya başladılar.

Türkiye'de organizasyonların başlaması ile FIFA oyuncuları da hareketli günler yaşadı. FIFA'cılar yeni oyuna alışmış, geçmişteki tecrübelerini yeni oyuna aktarmış ve Avrupa arenasına çıkmayı bekliyorlardı. ESL Avrupa'da 8 ayaklı bir turnuva sitemine sahip olan **ESL Night Cup** organizasyonunun duyurulmasıyla birlikte tüm Avrupa ülkelerinde olduğu gibi ülkemizdeki FIFA oyuncuları da uluslar arası arenaya adım attı. Herkesin tek bir amacı vardı, ESL Avrupa FIFA12 kürsüsünde yer alabilmek.

İlk iki organizasyonda yer alamayan FIFA oyuncularımız organizasyonun üçüncü ayağında başarılı bir giriş yaptı. Dünyanın dört bir yanındaki 32 oyuncunun katılımıyla gerçekleştirilen FIFA12 organizasyonunda, temsilcimiz *Sertan "KennyOii" Kay* Romanyalı rakibi karşısında önemli bir galibiyet alarak ESL Avrupa FIFA12 Night CUP #3'de şampiyon oldu. Aradan fazla zaman geçmeden, Night CUP #5'de de şampiyon olan Sertan, bu şampiyonlukla ESL Avrupa FIFA12 liginde 630 puanla liderliğe oturdu. Son olarak Night CUP #5'de kürsüde 2 Türk oyuncu yer aldı. ***-Oğuz***





TAKSİM'İ ZERG'LER BASTI

1999 yılında bu işe ilk başladığımızdan beri, her zaman aynı şeyi savunduk... Keşke tek olmasak, keşke başkaları da bu işi yapsa, yeni rakipler çıksa, yeni turnuvalar yapılsa da elektronik sporlar Türkiye'de daha da büyüse. Kasım ayının son günlerinde bu sözümüzün çok güzel bir örneğini yaşadık. Saturn Taksim ve StarCraft Türkiye işbirliği ile gerçekleştirilen Saturn Taksim GGcUp Turnuvası, 26-27 Kasım'da StarCraft II severlere uzun süre unutamayacakları iki gün yaşattı. Evet, bu sayfalar ESL sayfaları ama bu kadar güzel bir organizasyonu göz ardı edemezdik.

Saturn Taksim GGcUp'ta online yapılan elemelerden finale kalmaya hak kazanan 12 StarCraft II oyuncusu birbirinden çekişmeli ve heyecanlı karşılaşmalar izletti bize. İzleyicilerin de yoğun ilgi gösterdiği turnuvada *Emre "mufduu" Cihan* birinci olarak masaüstü bilgisayar, *Seçkin "Spartacus" Önen* ikinci olarak Intel i7 işlemci ve Asus anakart, *Turushan "Sleeep" Aktay* üçüncü olarak Intel i5 işlemci ve Edifier 2+1 ses sistemi kazandı. Ödüller bunlarla bitmedi. 12 kişilik offline finallerde 12 oyuncu da birbirinden güzel donanım ödülleri kazandılar. Starcraftturkiye.com'un düzenlediği bu eğlenceli etkinliğin burada kalmamasını diliyor, yenisini dört gözle bekliyoruz. ***-Damla***







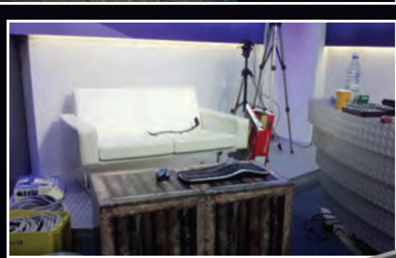
ESL TV'NİN YENİ STÜDYOLARI HAZIR

Elektronik spor dünyasının lider televizyonu **ESL TV** yeni stüdyosuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. ESL TV'nin Facebook sayfasını takip edenler, bir süredir yeni stüdyoları için çalışma yürüttüklerini biliyorlardı. Son yayınlanan fotoğraflara baktığımızda bu çalışmanın büyük ölçüde tamamlanmış olduğunu görüyoruz. de_dust2 temalı dekor şimdiden birçok oyuncuyu meraklandırmış durumda. Arka planı da eski stüdyodan esinlenerek plazma ekran ile dolduran ESL TV bu iş için çok büyük emek harcamışa benziyor. Koltuk sayısının arttığına da göz önünde bulundurursak yeni sezonda çok sayıda konuğun ağırlanacağını söyleyebiliriz.

ESL TV 16 Kasım 2007'de yayın hayatına başladı ve kuruldugu günden bu yana izleyici kitlesi çığ gibi büyüdü. Özellikle ESL Avrupa ve ESL Almanya başta olmak üzere çeşitli ESL etkinliklerini ve diğer profesyonel oyunculuk programlarını takip edebileceğiniz ESL TV yayın kalitesi ve eğlenceli programlarıyla bilgisayar oyunu tutkunlarını kendine bağlamayı başarıyor. Üstelik bu yayınları alanında usta isimler sunuyor. Merkezi Almanya'nın Köln şehrinde bulunan kanal, Intel Extreme Masters, ESL Pro Series gibi LAN organizasyonlarını da canlı olarak aktarıyor. ESL TV'nin yeni stüdyolarını ve yeni yayınlarını sabırsızlıkla bekliyoruz. Bakalım bu yeni stüdyo oyun severler tarafından beğenilecek mi? ***-Oğuz***







BAKMADAN GEÇMEYİN!
ESL Türkiye sitesinde özel olarak hazırladığımız "En İyi 15 Oyuncu" dosya konumuza göz atmadan geçmeyin. ESWC 2011'in en iyi 15 oyuncusunu tek tek mercek altına aldık!

IEM6 KIEV ELEMELERİ

Dünyanın en büyük uluslar arası organizasyonlarından bir tanesi ve en prestijli turnuvası olan Intel Extreme Masters tüm hızıyla devam ediyor. Ağustos ayında Almanya'nın Köln şehrindeki Gamescom fuarı ile başlayan Intel Extreme Masters 6 elemeleri, Çin'in Guangzhou kentinde devam etti. Sonrasında Amerika'nın New York şehrinde müthiş bir etkinlikle buluşturdu bizi. Şimdiki durak ise Ukrayna'nın Kiev şehri. Dünyanın en büyük fuarlarına ve eSpor oyuncu topluluğuna ev sahipliği yapan ESL, Kiev'de muhteşem bir organizasyon yapacağa benziyor.

Kiev elemelerinin ilk ayağı online elemeler. Üç bölümden oluşan elemelerde, 18 Aralıkta yapılacak IEM6 Kiev #3 online elemeleri ile takımlar offline finallere katılmaya hak kazanacak. Offline finaller ise 22 Ocak'ta Kiev CyberSport Arena'da olacak. Elemeler League Of Legends, StarcRaft II ve Counter-Strike oyunlarında gerçekleştirilecek. ESLTV'den canlı olarak yayınlanacak organizasyonu dünya ile aynı anda ESL Türkiye'den de takip edebilecek, dünyaca ünlü yıldızları ve takımları görme fırsatını yakalayabileceksiniz. Ayrıca tutkuyla oynadığınız oyunları ekran başında profesyonellerden izleyerek tecrübe edinebilecek ve bu büyük heyecana ortak olabileceksiniz.

Global elemelerde son durak Brezilya'nın Sao Paulo kenti olacak. Dünya çapındaki bu elemeler, mart ayında Almanya'nın Hannover kentinde düzenlenecek olan IEM6 Dünya şampiyonası ile son bulacak. Siz de Intel Extreme Master ve dünyanın en büyük ESL organizasyonlarını takip etmek istiyorsanız ESL Türkiye'den (www.esl.eu/tr) ayrılmayın. ***-Oğuz***



VERSUS.NET!

ESL'in uzun süredir beta testlerini yaptığı yeni oyun sistemi VERSUS.NET, nihayet 1.0 sürümü ile kullanıcılara açıldı. Bu oyun sistemi sayesinde doyasıya oyun oynamanın ve sohbet etmenin keyfini çıkarıyorsunuz. Sistemdeki sıralamalar sayesinde başarınızı ve ne kadar iyi olduğunuzu ölçebiliyorsunuz. VERSUS'da Battlefield 3'ten Counter-Strike 1.6'ya kadar birçok oyun yer alıyor. Aynı zamanda dünyanın en güvenilir anti-hile yazılımlarından bir tanesi olan ESL Wire ile oyununuzu güven içinde oynuyorsunuz.

Sistem 6 aydır beta sürecindeydi. Resmi VERSUS portalı, yayınladığı haberde 6 aylık beta sürecinin sona erdiğini ve VERSUS'un 1.0 sürümü ile tam olarak aktif olduğunu duyurdu. Beta sürecinde yayınlanan istatistiklere bakarsak VERSUS'u oldukça güzel günler bekliyor. Yeni eklenen parti sistemi sayesinde arkadaşlarınızla grup kurarak birlikte oyun oynamanın tadına da varabilirsiniz. Bunların yanı sıra Avrupa'dan binlerce oyuncuyla tanışacak ve onlarla oyun sohbetleri yapabileceksiniz. Yetkili adminler sürekli olarak oyuncuları takip edecek ve bu sayede hile veya kural dışı davranışların olmadığı bir sistemde keyifli vakit geçirebileceksiniz.

VERSUS.NET 1.0 sürümü ile sizleri bekliyor! Sizler de bu heyecana ortak olmak istiyorsanız; **www.esl.eu/tr** adresine girdikten sonra login olun ve hemen ardından sayfanın üst kısımda bulunan **play.vs** butonuna tıklayarak oynamak istediğiniz oyunu seçin. Gerekli bilgileri doldurduktan sonra artık oynamaya hazırsınız! ***-Oğuz***

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GEÇTİĞİMİZ İKİ AY İÇİNDE ÇIKMIŞ OLAN TÜM OYUNLARI ALDIM, HEPSİNİ DE LAYIKIYLA OYNADIM VE ÇOĞUNU BİTİRDİM DİYEN, ALENEN YALAN SÖYLÜYORDUR. YILLARIN OYUNCUSUYUZ, BÖYLE SAĞANAK GÖRMEDİK BİLADER?

FPS (First Person Shooter)



BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

Savaş alanlarının üstadı gümbür gümbür geri döndü! Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi (ama yine de benzerlerinin yanında hafif sönük kalan) tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, muhteşem bir pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!



Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişmemiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



Goldeneye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.



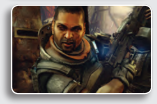
Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



RAGE
PC, PS3, 360
Her ne kadar teknik sorunlarla dolu olsa da, id Software'in yeni oyunu RAGE, birşeylere ateş etmeyi, kırmızı anahtarla kırmızı kapıyı açmayı özleyenlere ilaç gibi geliyor.



Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.



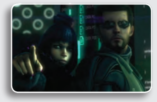
Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir.



Deus Ex: Human Revolution
PC, PS3, 360
Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği yeri alıyor.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



Dungeons of Dredmor
PC
"Rogue-gibin" denilen ultra-zor ve ülkemizde pek bilinmeyen RYO türünün "en grafikli" öğesi. Loot, yaratık ve crafting içinde boğulma tehlikesi istiyorsanız, ilacınız budur!



The Witcher 2: Assassins of Kings
PC
Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hak ettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



Fable 3
PC, 360
Peter Molyneux'nün masalı ikinci oyunu atlayıp direkt üçüncü oyundan PC'lere konuk oluyor. Eksikleri olsa da, oynamadan geçilmez.



Mount & Blade: Fire & Sword
PC
Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktiklerin çoğu camdan dışarı atılıyor.

AKSİYON



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Wii

Nintendo Wii'nin çıkış oyunu olan Legend of Zelda, Wii'nin ömrünün sonlarına yaklaştığımız şu aylarda yeni oyunu Skyward Sword ile geri döndü. Tam altı yıl sonra. Ülkemizde kıymeti en az bilinen, tüm zamanların en iyi oyunlarından olan Zelda'nın yenisi Skyward Sword, tıpkı nesilden nesile, dilden dile anlatılan bir efsane gibi, zenginleşerek, daha da güzelleşerek karşımıza geldi.



Rayman Origins
PS3, 360
Çılgın mı çılgın, sevimli mi sevimli, kolsuz mu kolsuz bir platform oyununa hazır mısınız? Üç arkadaşınızı daha toplayın gelin o zaman.



Assassin's Creed Revelations
PC, PS3, 360
Ezio'nun son macerası önceki iki oyuna göre hikâye olarak bayağı zayıf kalmış olsa da, AC2 üçlemesi güzel sona eriyor.



Saints Row: The Third
PC, PS3, 360
Pek acayip, çok acayip bir oyun bu. Havada uçan uçağa ön camdan dalmalar, sokakta yürüyen adamlara ayıpçı şeylerle saldırmalar falan. Çok acayip çok!



Uncharted 3: Drake's Deception
PS3
UC3 oynayan yanında oturuyorsanız, oradan kalkmanız mümkün değil. Kesinlikle son yılların en sinematik, başından sonuna kadar yakanızı bırakmayan en iyi oyunlarından.



Batman: Arkham City
PC, PS3, 360
Rocksteady bu oyunla kendisini en büyük oyun yapımcıları listesine sokmayı başarıyor. PC versiyonu da çıktığına göre, artık halay çekebiliriz! (Batman halayı!)



L.A. Noire
PC, PS3, 360
L.A. Noire şehirde dolaşma serbestliğinde bize sunamadıklarını, şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor. PC versiyonu da çıktı, üstelik tüm DLC'leriyle birlikte.

Hâlâ Skyrim oynamayan sen, neden?

1. *Bilgisayarım tamirde. 7-8 level olarak kaldım, daha Greybeard'lardan çok öğreneceğim şey vardı oysa... :(-CAN*
2. *You? You talkin' to me?! Me? Talking to you?! FUS-RO-DAAAH! -SİNAN*
3. *Öyle insanlar mı var ya? -ALİ*
4. *Vakit bulamadım, daha önemli işlerim (oyunlarım) vardı benim için. Gerçek işler de cabası. -EMRE İNAL*
5. *Zamansızlık, güçsüz bilgisayar sahibi olmak. -VOLKAN*

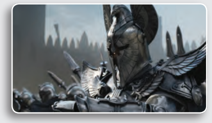
Revelations'dan sonra, İstanbul'da geçesi bir sonraki oyun ne olabilir?

1. *Need for Speed tam iş çıkış saatinde İstanbul trafiğine çıksın. Serinin son oyunu olur yemin ediyorum... -CAN*
2. *32 çeşit görev sunan şehiriçi ulaşım oyunu "Meet Your Friends" (türü survival horror). Ek paketi "Rush Hour". -MATEO*
3. *Mirror's Edge 2 çok tatlı olurdu. Biber spreyinden kaçıp, zabıtalarla kovalamaca oynasak mesela. -ALİ*
4. *Tarih dersleri boyunca İstanbul stratejik nokta diye okuduk, bunu kullanan bir askeri savaş oyunu bekliyorum açıkcası. -EMRE İNAL*
5. *Metal Gear Solid 5'te en az bir bölüm yakışırdı. -VOLKAN*

Kız arkadaşına/eşine en son oyunları sevdirme girişimin?

1. *Kız arkadaşım zaten oyun seviyor da, kız kardeşim Uncharted 3'ten bana spoiler verme girişiminde bulununca "n'oluyo lan?!" demiştim. -CAN*
2. *Pek bir girişimde bulunmam gerekmiyor, yeni bir oyunla eve gelince "aaa, ne aldın?" diye tepemde bitiyor zati. -SİNAN*
3. *Little Big Planet ve Kinect. %100 olarak işe yarıyor. -ALİ*
4. *Hangi oyunu söylediysem benden daha fazla oynayacak vakit buluyor. En son hava aydınlanana kadar Skyrim oynuyordu. -EMRE İNAL*
5. *:((((-VOLKY*

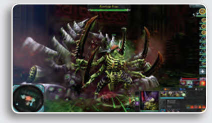
STRATEJİ



Might & Magic Heroes VI
PC
"Final kaçırtan" oyun geri döndü! Eğer okulunuzu seviyorsanız hiç bulaşmayın. "Şunu da toplayayım, şurayı da alayım" derken hayatınız kayar.



Shogun 2: Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



Dawn of War II: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



Civilization V
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



StarCraft II: Wings of Liberty
PC, Mac
StarCraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. Üç tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



Minecraft
PC
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!



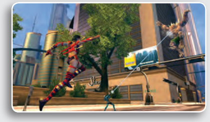
Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir free2play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi. Bravo



DIRT 3
PC, PS3, 360
İyi bir yarış oyunu yapmak için pistin havaya uçması veya sürekli online yarışların gerekmediğini bize kanıtlıyor Dirt 3.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Elder Scrolls V: Skyrim



Zelda: Skyward Sword



Rayman Origins

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

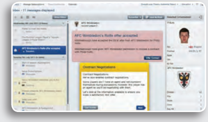
Sevdim seni bir kere, başkasını sevemem.
Deli diyorlar bana, aldılar götürüyorlar, gelemem...
Bu kadar oyunu hak etmek için ne yaptık Allah'ım!

ARALIK '11	
Ace Combat: Assault Horizon Legacy	DS
Happy Feet 2	PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Mario Kart 7	3DS
Off-Road Drive	PC
Power Rangers Samurai	Wii, DS
Puss in Boots	PS3, 360, Wii, DS, 3DS
Star Wars: The Old Republic	PC
Super Pokemon Rumble	3DS
OCAK '12	
Resident Evil: Revelations	3DS
Soulcalibur V	PS3, 360
Tropico Trilogy	PC
ŞUBAT '12	
Alvin and the Chipmunks: Chipwrecked	PS3, 360, Wii, DS
Captain Morgane and the Golden Turtle	PC, PS3, Wii, DS
Combat Wings: The Great Battles of World War II	PC, PS3, 360
Crush3D	3DS
Final Fantasy XIII-2	PS3, 360
Inversion	PS3, 360
Kingdoms of Amalur: Reckoning	PC, PS3, 360
Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	3DS
Metal Gear Solid: HD Collection	PS3, 360
Pac-Man Party 3D	3DS
Silent Hill HD Collection	PS3, 360
Silent Hill: Downpour	PS3, 360
Ski-Doo Snowmobile Challenge	PS3, 360
Syndicate	PC, PS3, 360
The Darkness II	PC, PS3, 360
Twisted Metal	PS3
UFC Undisputed 3	360

SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.

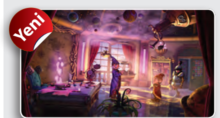


Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.

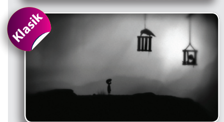


Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

MACERA & BULMACA



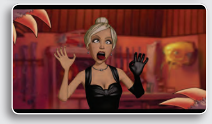
Book of Unwritten Tales
PC
Bol eğlenceli, hafif meşrep, çılgın karakterler ve şahane seslendirmelerle dolu bir macera Book of Unwritten Tales.



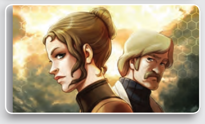
Limbo
PC, PS3, 360
Renksiz, müziksiz, ama görebileceğiniz en atmosferik oyunlardan biri! 360'a çıktığında gıptayla bakan PC ve PS3 oyuncuları da artık mutlu.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.



The Next Big Thing
PC
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.



A New Beginning
PC
Anlatacak bir şeyi olan bir oyun ANB. Dünyayı yok etmek üzere olan küresel bir felaketi önlemek için gelecekten günümüze geliyorlar ve tarihin akışını değiştirmeye çalışıyoruz.

GARİP TÜRLER



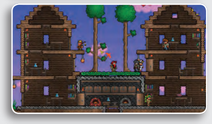
Binding of Isaac
PC
Super Meat Boy'un yapımcılarından, akıl sağlığına daha az zararlı, ama yine benzeri olmayan bir oyun. Hangi türe sokacağımızı bilemedik.



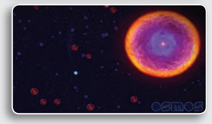
Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



Child of Eden
PS3, 360
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



Terraria
PC
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!

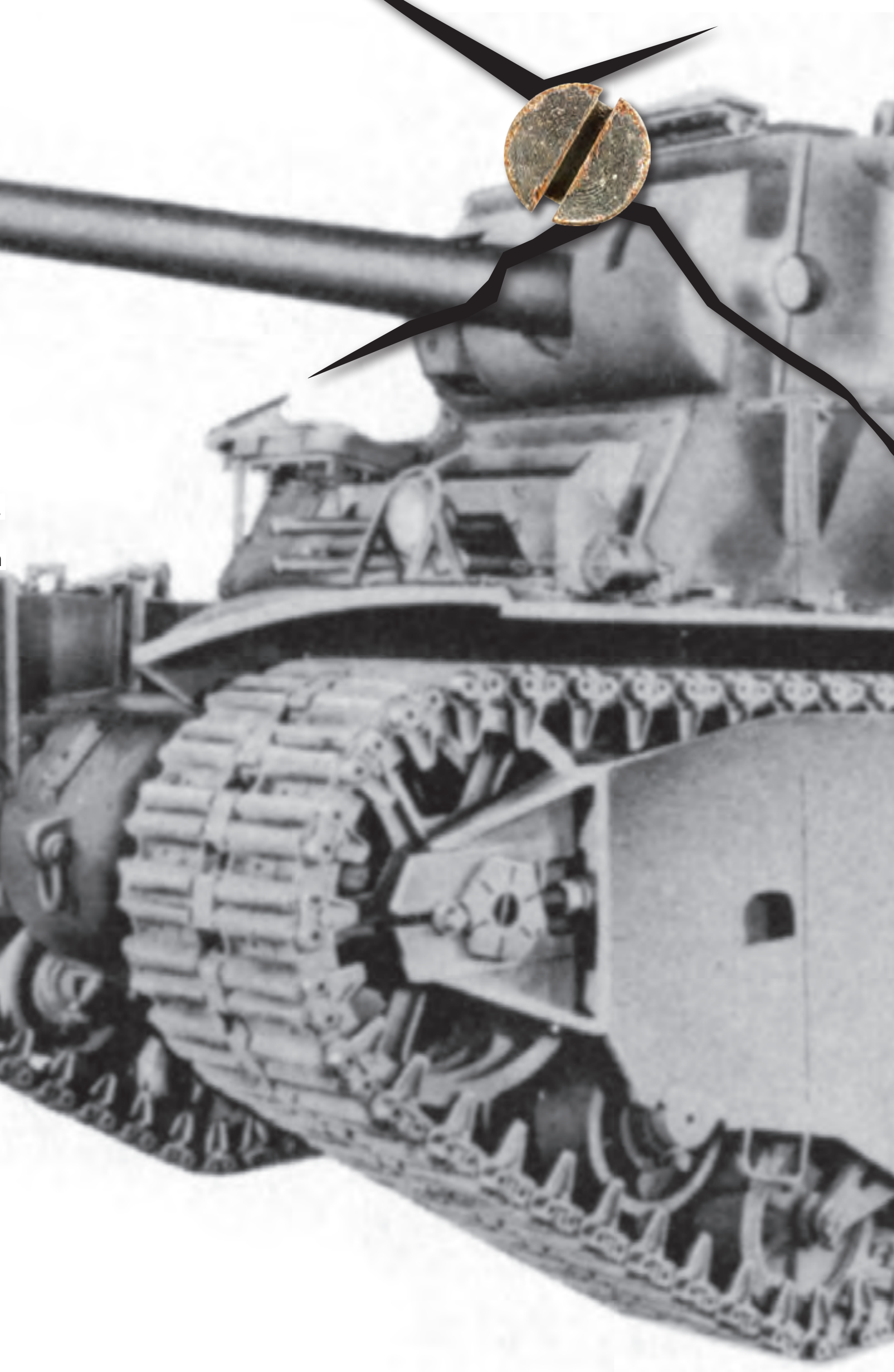


Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"... Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2 PLAY
SAYI: 05 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
2 DVD
TAM 6 OYUN
DERGİYLE BİRLİKTE
HERKESE!
WOLFTEAM, RAPPELZ,
IMMORTAL KING KODLARI
HEDİYE
EN İYİ 5
TÜRKÇE MMO
Gecelerinizi esir alacak, tamamen Türkçe olarak oynayabileceğiniz en iyi 5 oyun
PROFESYONEL
OYUNCULUK
Oyun oynayarak para
YENİ SAYISI BAYİLERDE!
Joy game
Oyunun Tadını Çıkar!
YENİ YILDA
JOYGAME FIRTINASI!
3 BOMBA
OYUN!
KEHANET
ZOMBİ ROCK
ÇILGIN DENEY
CENGİZ HAN 2
The Lord of the Rings Online
RAPPELZ
ALIN YAZISI
Rappelz: Alın Yazısı
Rappelz'de macera yepyeni özelliklerle devam ediyor.
ALLODS ONLINE
Allods Online
Allods'un Tropik Ada paketi heyecan verici özelliklerle geldi.
AYRICA > AVA Online > AirRivals > Bounty Hounds > Dragon Nest > Fetih Online > Juggernaut > Ministry of War > Vindictus > Allods ileri seviye rehberi > Point Blank ileri seviye rehberi > Oyun dünyasından son haberler
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)

ORGANİZE SANAYİ





AĞIR SANAYİ HAMLESİ

Birkaç aydır OGZ forumlarını takip edip eleştirilerinizi okuyorum. Ben eleştiriye her zaman açık birisiyim ve bazılarını çok doğru buldum. Donanımları yazarken en son çıkan ve en performanslı ürünlere bu aralar çok yer verdik. O yüzden de Editörün Seçimi logosunu çok yapıştırdık. Bundan sonra o logoyu ancak iyinin de iyisi ürünlerde görebileceksiniz. Çok uç ve pahalı ürünler yazdığımız için orta ve alt seviye ürünlere hiç yer vermedik. Oysa doğal olarak hepiniz bu ürünleri alamıyorsunuz. Mesela en fazla 300$'lık anakartları alabiliyorsunuz veya klavyeye, kasaya bu kadar para veremiyorsunuz. O yüzden bundan sonra orta ve hatta alt seviye ürünleri de yazacağız. Şundan emin olun ki Organize Sanayi, bize reklam verenler dahil hiç kimseye değil yalnızca size karşı sorumludur. Çünkü sizler bizim yazdıklarımıza bakarak fikir ediniyor ve buna göre para harcıyorsunuz. Dürüstlükten ve doğru bildiğimizi yazmaktan hiçbir zaman şaşmadık, şaşamayız çünkü bu bizim karakterimize çok aykırı. Bundan sonra çok daha ağır, teknik makaleler görebileceksiniz. Bu ay yaptığımız gibi yer yer hafif yazılar yazsak da bizden daha fazlasını istediğinizi görebiliyoruz. Yeni yılla beraber işte sizi böyle bir Organize Sanayi'de ağırlayacağız. Ne dersin kalfa, biraz ağırlaşalım mı artık? **-BURAK AKMENEK**



SANAYİ'NİN 50. AYI KUTLU OLSUN!

50 aydır burada olmasam da, Organize Sanayi'nin 50. ayında burada olmak benim için güzel bir şey. Tıpkı geçen ay yeni yaşında burada olmam gibi. Nice 50 aylara, nice yeni yaşlara diyelim ve gelelim asıl mevzuya. Evet, ben de genel olarak forumu ve Burak Usta ile sorumlusu olduğumuz Organize Sanayi hakkında söylenenleri takip ediyor, kendimi ve bölümü ona göre şekillendirmeye çalışıyorum. Arada birlikte oturup konuşuyoruz, bir şeyi değiştirdiğimizde genel olarak nasıl tepki alacağımızı tartışıyoruz. Bu dergi ve bu bölüm, sizler için yazılıyor; o nedenle hep birlikte şekillendirmemiz gerekiyor. Kendimiz çalar kendimiz oynarsak ne anlamı kalır ki zaten? Burak Usta'nın forumda da bahsettiği gibi her türlü isteğinizi, görüşünüzü, eleştirinizi her zaman e-posta adresimize atabilir (kişisel adreslerimize ya da donanim@oyungezer.com.tr'ye), forumda tartışabilirsiniz. Yapıcı eleştirilere her zaman açığız oyungezerler, şüpheniz olmasın. Ancak bu yolla ortak noktayı bulabilir, hep beraber "İşte bizim Organize Sanayi'miz!" diyebiliriz çünkü. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



ARMING THE GAMING REVOLUTION

SteelSeries Shift: Cataclysm

WOW KUMANDA ÜSSÜ -BURAK AKMENEK



BU ARALAR GÖZÜM SteelSeries ürünlerini görmek istemiyor. Çünkü ne zaman görsem cebimde delik açıyorlar. SteelSeries Shift: Cataclysm klavyesini size geçen ay yazacaktım ama klavyede bir sürücü sorunu vardı ve o yüzden test edemiyordum. Yazamadım, beklettim... Ta ki 10 Kasım'da yeni sürücünün linki bana gelinceye kadar. Ayrıntılara girmeden önce şunu söyleyeyim: SteelSeries tamamen oyunculara yönelik ürünler ortaya çıkaran ve profesyonel oyuncularla birlikte çalışan, takım sponsorlukları bulunan bir marka. İncelediğimiz bu klavyenin ismindeki Shift takısıysa tüm klavye örtüsünün değişebildiği anlamına geliyor. Şimdi gelelim klavyenin faydalarına.

KALDIR, KATLA, DEĞİŞTİR

Klavye kutudan klasik bir tuş takımıyla çıkıyor. Sol tarafta çoklu medya tuşları ve yukarıda makro tuşları var. Geri kalanı nümerik klavyeli bir tuş takımı aslında. Bir iki ayrıntı var ama konumuz Cataclysm olduğundan onlara girmiyorum. Klavyenin sağ tarafında bulunan kilidi kaldırarak katı plastikten oluşan üstteki tuş takımını olduğu gibi kaldırabiliyorsunuz yerinden. Bu klavye takımı, tüm değişebilen tuş takımlarında olduğu gibi üçe katlanabiliyor ve bu yüzden bir anda küçülerek kolayca taşınabilir hale geliyor. Bu klavye özellikle pratiklik ve ergonomi en üst seviyede olacak şekilde tasarlanmış. World of Warcraft: Cataclysm tuş takımını klavyenin üstüne taktığınızda karşınıza bambaşka bir klavye çıkıyor. Sağ taraftaki nümerik klavye iptal edilmiş ve yerine bir sürü kısayol tuşu eklenmiş. Tuşların etrafı soluk bir WoW giydirmesiyle süslenmiş. SteelSeries logosu dışında arkadan aydınlatma yok. Klavyenin destek ayakları iki aşamalı ve oldukça dayanıklı plastikten yapılmış. Ayrıca ayaklarını açmasanız bile kendi eğimi var. Yani üç farklı aşamada kullanabiliyorsunuz. Takılabilen bilek desteği son derece rahat. Masada çok yer kaplasa da zaten uzun süre kullanacaksanız bu desteksiz olmaz. Sağ ön tarafına kulaklık ve mikrofon girişinin yanı sıra iki tane USB 2.0 girişi eklenmiş. İşin güzel yanı klavye kasada iki adet USB yuvası işgal etse de kasadan güç almak için de bunlardan birisini kullandığından sizden aldığı yuvaları elinizin altına geri koyuyor diyebiliriz. Ben zaten üzerinde USB yuvası olmayan bir klavye düşünemiyorum artık.

TEMBELLİK YUVASI

Klavyenin, kullanımı çok pratik bir tuş takımı yazılımı var. Bu sayede dilediğiniz tuşa dilediğiniz komutu ya da jesti ekleyebiliyorsunuz. Makro kaydetmekse çok kolay. İster yazılımla yapın ister tuşlarla fark etmez; tek tuşla kayıt alabiliyorsunuz. Sol tarafta çoklu medya tuşları olduğu gibi duruyor. Klavye genel olarak sol tarafında klasik tuş takımının üzerine çok sayıda fonksiyon eklemiş. Bunları Shift, Ctrl ve Alt tuşlarıyla iki ya da üç fonksiyon yerine getirebilecek hale getirmiş. Mesela Alt+B yaparsanız sırt çantasını açarken Shift+B yaparsanız tüm çantaları açıyorsunuz. Bu şekilde birçok tuş oyununuzu pratikleştirecek birer fonksiyon tuşu olmuş. Sağ taraftaysa özellikle Raid ve sohbet için özel tuşlar konumlandırılmış. Bunun yanı sıra F tuşlarına bile iki farklı jest özelliği eklenerek bunların farklı setler olarak kullanılabilmesi sağlanmış. Tüm bu kısayolları oyunda kullanmaya alışırsanız komut yazmak için "/" tuşuna hiç gerek duymuyorsunuz. Hatta bir süre sonra bu tuşu unutuyor ve inatla klavyedeki tuşun rahatlığını arıyorsunuz. Bu klavye sizin oyuna olan tüm hakimiyetinizi artırmanın ve sizi hızlandırmanın yanı sıra resmen tembelleştirip lükse alıştırıyor. Tamamen World of Warcraft oyunu için üretilmiş olan bu klavye meraklıları için çok acayip bir alet. Kesinlikle sahip olmak isteyeceksiniz.





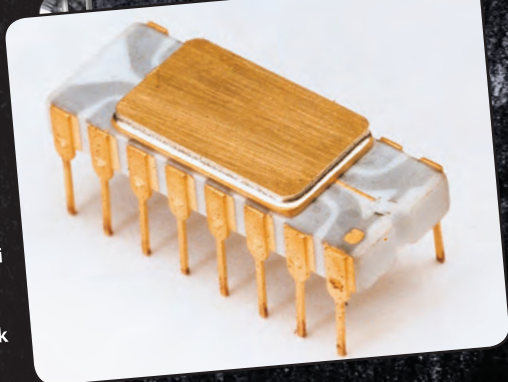
İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★
Artılar: Çok sayıda fonksiyon tuşu, yüksek ergonomi, pratik yazılım, 2 USB
Eksiler: Arkadan aydınlatma yok.
Üretici: SteelSeries www.steelseries.com
İthalat: Despec Bilgisayar www.despec.com.tr
Fiyat: 107 Euro + KDV

Intel 4004

İLK TİCARİ MİKROİŞLEMCİ 40 YAŞINDA!

Cep telefonlarından otomobillere, buzdolaplarından televizyonlara, radyolardan kameralara, kısacası hayatımızdaki pek çok cihaza hayat veren mikroişlemcilerin atası Intel 4004, geçtiğimiz ay içerisinde 40 yaşına bastı. 2300 transistöre, 740KHz saat hızına, 4bit veriyoluna, 640byte hafızaya ve 16 pin sokete sahip olan Intel 4004, günümüzdeki aile bireylerinden doğal olarak epey bir geride. Örneğin hemen şimdi evinizden çıkıp alabileceğiniz ikinci nesil bir Intel Core işlemci ailesi, 4004'ten yaklaşık 350.000 kat daha güçlü, 5000 kat daha az enerji tüketiyor ve 50.000 kat daha ucuz! "Teknoloji de ne kadar hızlı gelişiyor yea!" geyiklerine girmeden, Intel 4004'ün doğum gününü kutlayıp kaçalım en iyisi. 22nm'lik yeni işlemciler de bir an önce çıksın ki (Intel'in geliştirdiği 1TFLOPS'luk Knights Corner işlemcisine hiç girmiyorum) onlarla da karşılaştıralım hemen kendisini (bu karşılaştırmanın bahane olduğu çok belli olmuyor di mi?).



OCZ Vertex 3

SATA III ÇAĞI -BURAK AKMENEK



SSD'LERLE İLGİLİ anlatacak, söylenecek çok söz var. Ama hepinizin aslında tek bir noktaya odaklandığını biliyorum: Kurulum ve performans. Nasılsa bu disklerin çok pahalı olduklarını, bir süre daha bu fiyatlarla gideceklerini de biliyorsunuz. Bu yüzden fiyat/performans oranları da çok yüksek. Hâlâ bunlardan bir tane alacağınıza SSD olmayanlardan birkaçına para yatırıp daha büyük depolama alanlarına kavuşabiliyorsunuz. O zaman bir SSD'yi ne yapacaksınız, neden satın alacaksınız? Ben söyleyeyim. Bir SSD aldığınızda aslında kendinize yalnızca bir disk değil zaman da almış olacaksınız. Çünkü bu disklerin performansları muazzam. Test sistemine takıp işletim sistemini üstüne kurduğumuz OCZ Vertex 3 ile Windows tam olarak 7,26 saniyede açıldı. Sonra da Başlat'a basarak kapattık ve 4 saniyede kapandı. Veri transfer hızı 550 Mb/s okuma ve 500 Mb/s yazma. ATTO yazılımıyla test ettik ve ortalama olarak kutunun üzerinde belirtilen yukarıdaki rakamlara yakın sonuçlar bulduk. Tabii ki bunda SATA III bağlantısının büyük önemi var. Zaten SSD'yi SATA II'den bağlarsanız doğal olarak en yüksek seviyede okuma/yazma performansı görebiliyorsunuz. Özellikle oyunlarda gözle görülür bir yükleme performansı farkı gözlemledik. Fakat burada tüm sistem işin içerisinde olduğundan SSD'nin performansını ayırmanın imkânı yok, ancak 7200 RPM'lik başka bir diskle karşılaştırabilirsiniz. Test sırasında ben bir problemle karşılaşmadım ama OCZ Vertex 3'ün Intel anakartların bazılarında sisteme tanıtma ve yazma sorunu yaşadığı haberleri forumlarda dolaşıyordu. OCZ'nin bu sorunu halletmek için bir sürücü üzerinde çalıştığı haberini de aldım. Muhtemelen siz bu yazıyı okurken düzeltilmiş olacaktır.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Yüksek performans, 3,5 -2,5 çevirme yuvası hediye ediliyor.
Eksiler: Sürücü sorunları
Üretici: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Dijital Trend www.dijitaltrend.com.tr
Fiyat: 649$ + KDV

Edifier X600

DERGİDEN EN AZ İKİ SİPARİŞ VAR -BURAK AKMENEK

ŞİMDİ OKUYACAKLARINIZ tamamen gerçek olaylardır, tüm mekan ve kişiler gerçektir: Mekan SETI Ofisi, Organize Sanayi Test Odası. Saat 16:43. Edifier'ı kutusundan çıkarıyorum. Ses konusunda uzmanlığı ve tecrübesi bulunan Ozan bu tip ürünleri hiç kaçırmaz, "yardım lazım mı" bahanesiyle hemen yanıma geliyor. Sistemi beraber kuruyoruz. Sonra ilk MP3'ü açıp subwoofer'ın yanındaki ses tuşundan sistemin sesini ve bass'ı sonuna kadar açıyorum. Tam olarak 8 saniye sonra Sinan, sonra Ateş ve Volkan yanımıza uçuyor. Ardından da Ayşegül geliyor. Ozan'la ben pür dikkat sese odaklanmış durumdayız. Arkamızda bir stadyum kalabalığı var ve birtakım sesler geliyor ama zaten odada öyle bir gürültü var ki kulağımıza bağırsalar ancak duyarız. Ozan'la seste bir patlama bulamıyoruz, memnunuz. Sonra sesini kısıp diğer teste geçeceğiz ama arkada acayip bir tezahürat var. Millet hoparlörü çok beğenmiş, sesi bir daha açmamızı istiyorlar. Açıyoruz. Açıkçası biz de memnunuz. Sonra tizlere odaklanıyoruz. Sorun yok. Gene net. Bateristin zillerin üzerine sürdüğü fırçanın sesini bile gayet güzel ayırt edebiliyoruz. Sinan, "Ben bundan bir tane istiyorum. Evde Skyrim oynarken ihtiyacım var" diyor. Hemen internetten fiyatına bakıyor, sonra inanamayıp bir daha bakıyor. Ben zaten fiyatını biliyordum. "Abi hemen alalım" diyor. Yavaş yavaş kalabalığı çeşitli bahanelerle dağıtıyorum. En son Ateş sessizce gelip, "Benim evdeki sistem patladı, iyiymiş bu, ben de alayım" diyor ve gidiyor. Edifier gerçekten de çok net ses veren, yüksek performanslı bir ürün. 2 adet 8W uydu ve bir adet 30W subwoofer'ıyla belki 3 katlı evinizde parti vermenizi sağlamaz. Ama uygun fiyata çok iyi performanslı bir hoparlör arıyorsanız çok memnun kalacaksınız.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Temiz performans, kolay kurulum
Eksiler: Kumandası yok. Ses ayarları subwoofer'ın üzerinde.
Üretici: Edifier www.edifier.com
İthalat: Dijital Trend www.dijitaltrend.com.tr
Fiyat: 49$ + KDV







Modern Çağın Fotoğraf Makinesi iPhone

FOTOĞRAFÇI ANNIE LEBOVITZ'IN YALANCISIYIZ

iPhone 4S'te bulunan ve tamamen yeniden dizayn edilmiş olan 8MP'lik kamera, pek çok testte de görüldüğü üzere oldukça başarılı fotoğraflar çekiyor. Bu nedenle iPhone 4S doğal olarak sadece fotoğraf değil, dikkatleri de üzerine çekiyor (!?). Örneğin NBC'de yayınlanan Rock Center programına katılan fotoğrafçı Annie Lebovitz'e göre çağımızın fotoğraf makinesi artık iPhone. Daha önce kimi fotoğraf sitelerinde de listede başı çeken fotoğraf makineleri arasında iPhone 3G, iPhone 3GS ve iPhone 4 gördüğümüzden çok da boş bir söylem değil. Ne dersiniz?

Acer HS224HQ

ŞU TEKNOLOJİYE BİR DAYANABİLSEK -BURAK AKMENEK

BİR SÜREDİR monitör yazmıyordum. Oyuncu olarak gözlerimiz bütün gün en çok onlarla buluşuyor. Hatta belki sevgilimizden ya da eşimizden çok onlara bakıyoruz. O yüzden bana çok uzun gelen bu aradan sonra Acer'ın monitörü ilaç gibi geldi. 23,6"lik monitörün özelliklerine geçmeden önce benim gibi takıntılı adamların çok dikkat ettiği bir şeyi yazmak istiyorum. Uzun bir süredir yüksekliği ayarlanabilir monitör görmüyorum piyasada. Monitör üreticileri, sözüm size! Bizim boynumuzun ne kadar uzun olduğuna ya da masanın altına ne kadar girdiğimize, ne kadar dik ya da yamuk oturduğumuz bakmadan standart bir ayak yapıyorsunuz. Sonra da onu bakış açınıza göre eğin diyorsunuz. Bu yüzden koltukta pozisyon değiştiremiyoruz. Sabit kalmaktan vücudumuza ağrılar giriyor! Tamam, sanki daha önceki CRT'lerde böyle bir özellik vardı da şimdi ortadan kalkmış gibi konuşuyorum. Onlarda da yoktu tabii ama onların ağırlığı bir tondu! Kaldırmak için pnömatik gerekiyordu. Şimdiki LED'ler incecik. Şımartın bizi artık lütfen!

Gelelim Acer'a: Yuvarlak hatlı bu monitörün 12,000,000:1 kontrast oranı var. 1920x1080 HD çözünürlük sunuyor ve 2ms tepkime süresine sahip. Tabii ki 3D desteklediği için tazeleme oranı 120 Hz. Kutusunun içerisinden bir adet aktif 3D shutter gözlük de çıkıyor. Vericisi de monitörün içerisine gömülü. Yani teknik dille IR vericisi monitöre entegre.

Teknik bilgileri de sıraladığımıza göre gelelim asıl önemli kısım olan performansına. Öncelikle vericinin monitörün içerisinde olması sayesinde arka tarafında HDMI ve DVI girişleri bulunan bu monitörle birlikte ona bağlayabileceğiniz her türlü 3D görüntü veren aleti kullanabilirsiniz. Tabii ki VGA girişi de var. Zaten ebatı büyük olduğundan film izlemek için ideal diyebilirim. Eğer 3D ürünleri kullandıysanız veya en azından test etme imkânınız olduysa bilirsiz, 3D shutter'da parlaklık düşer. Zaten gözlüğü takar takmaz bunu fark edersiniz. Bunun için Acer bu monitörde parlaklık seviyesini üç katına çıkarmış. Böylece 3D görüntüye bakarken rahatsız olmanızı engellemek istemiş. Teoride doğru olsa da ve pratikte işlese de parlaklığı artırmak bu defa gölge sorununu ortaya çıkarmış. Acer'la 3D olarak oyun oynarken veya film seyrederken, hareketli sahnelerde bir gölgelenme var. Gözü çok rahatsız edecek seviyede bir sorun değil bu, fakat siz bilincinde olmasanız da gözünüz bu gölgeleri algıladığından uzun süreli kullanımlarda bir miktar rahatsızlık yaratabiliyor. Gene de monitörün 3D film seyretme ya da oyun oynama süresini artırdığı bir gerçek.

İNCELEME

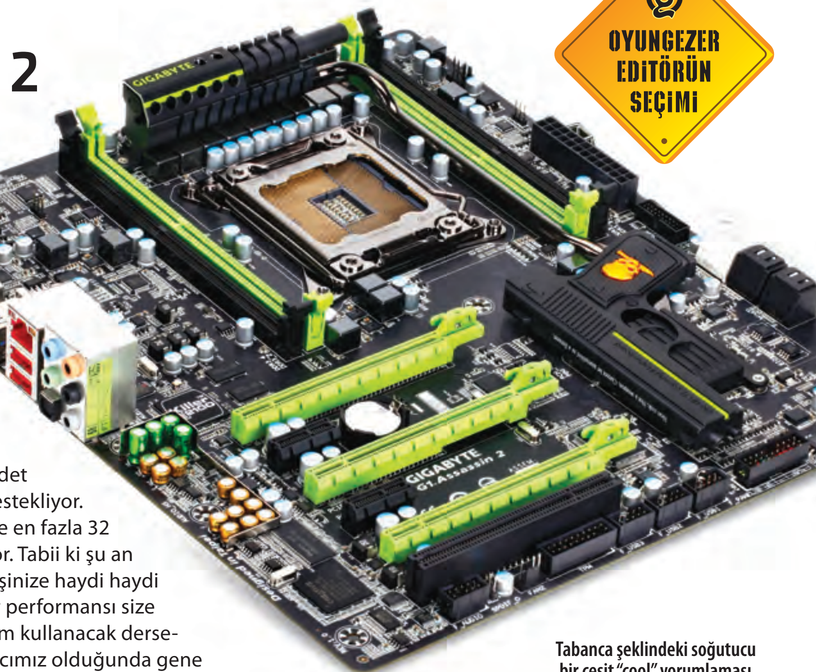
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Pratik tasarım, entegre IR vericisi, 3D gözlük
Eksiler: Gölgeleme sorunu var.
Üretici: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 599$ + KDV



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Gigabyte G1 Assassin 2

X79 DONANIMLI SUİKASTÇI -BURAK AKMENEK



BİLDİĞİNİZ GİBİ Organize Sanayi'de hiçbir zaman bir ürünü Türkiye'de ilk defa inceleme gibi bir derdimiz olmamıştır. Bizim derdimiz ürünü en iyi şekilde test etmektir. Fakat şu anda okumakta olduğunuz Gigabyte G1 Assassin 2 Türkiye'de ilk defa burada inceleniyor. Gigabyte'ın suikastçı temasından yola çıkarak tasarladığı serinin ikinci anakartı her seferinde konsepte uygun bir soğutucuyla geliyor Birinci anakartın üzerinde soğutucu olarak eğik bir şarjör vardı. Bunda ise bir tabanca ve susturucu var. Sırf bu görüntü yüzünden, yanlış anlaşılmasın diye kutusunun üzerine dekoratif amaçlı olduğu ve birleştirilemeyecekleri yazılmış. Tabanca şeklindeki soğutucunun kabzasında ise altın renkli ve ağzında bıçak olan bir komando kuru kafası duruyor. Soğutucu şekil olarak güzel ve özellikle LAN partilerde şeffaf kasanız varsa görünsün ve havanız artsın diye düşünülmüş. Açıkçası ilk bakışta çekici geliyor ama ekran kartınızın altında kaldığından görünmesi pek mümkün olmuyor. Intel'in yeni Sandy Bridge-E işlemcilerine uygun olarak LGA 2011 soketini destekleyen anakartın üzerindeki PCI-E ve RAM yuvaları göze çarpan bir yeşil renkle boyanmış. Bu sayede siyah PCB üzerinde güzel bir kontrast oluşturuyor. Tamamen oyuncular için tasarlandığı belli olan anakartın içerisinde Creative SoundBlaster X-Fi ses çipi bulunuyor. Bu üstün performanslı çip sayesinde kesinlikle harici bir ses kartı almanıza gerek yok. Performans bakımından geleneksel Realtek çipine fark atıyor. Yani bu anakartı aldığınızda resmen bir ses kartı da alıyorsunuz. Ayrıca anakartın üzerinde Killer E2100 ağ işlemcisi de bulunuyor ki buna yazının ilerisinde değineceğim.

UFAKTAN BAŞLAYALIM

Anakartın üzerine baktığınızda yeni Intel işlemcisinin kapladığı kocaman yerin dışında, gözünüze ilk çarpan şey 4 adet RAM yuvasının olması. X79 anakartlar mimari olarak 64 GB'a yani 8 adet yuvaya kadar destekliyor. Oysa burada size en fazla 32 GB yer sunuluyor. Tabii ki şu an 16 ya da 32 GB işinize haydi haydi yarayacak kadar performansı size sunuyor. 64'ü kim kullanacak derseniz ileride ihtiyacımız olduğunda gene konuşuruz derim. Unutmayın, zamanında 16 MB sabit diski olanlara bunun içerisine ne sığdıracaksın diyorduk. Şimdi 1GB'lık USB belleklere dönüp bakmıyoruz bile. Bir yandan da 64 GB belleğe ihtiyaç duyana kadar yepyeni anakartlar çıkacağından şimdiden ona para vermemek de makul gelebilir. Sonuçta bu anakart oyuncular için yapılmış, hız aşırtmayı sevenler için değil. Anakartın üzerinde 3 adet PCI-E x16 yuvası var. Tabii ki 3 kartla SLI yaptığınızda üçüncüsü X8 hızında çalışıyor. Zaten iki kartı yan yana koyduğunuzda PCI yuvası da kapanıyor. Ses kartınız olmasına karşın kutunun içerisinde çıkan kablosuz ağ kartını kullanamayabilirsiniz. Ama genelde hepimizin evinde internet kablo üzerinden olduğundan sorun olacağını sanmıyorum. Depolama kısmında kart uçuyor. 4 adet SATA III (birisi Marvell) ve 4 adet SATA II herhalde yeterli olacaktır. Yetmezse harici depolama için anakartın arkasında bir çift USB 2.0/eSATA yuvası da bulunuyor. Arka panelde demin saydığım iki yuva dışında iki adet USB 3.0, altı adet USB 2.0, bir adet PS2 kombo giriş ve tabii ki 7.1 kanal analog ve bir adet dijital çıkış var. Anakartın üstünde ise altı adet USB 2.0 ve iki adet USB 3.0 yuvası daha var. USB 3.0 yuvaları için kasanın arkasına uzanan bir modül de (bracket) kutunun içerisinden çıkıyor. Gene arka tarafta tek

Tabanca şeklindeki soğutucu bir çeşit "cool" yorumlaması.





Kinect for Windows

KINECT BİLGİSAYARLARIMIZA GELİYOR, WINDOWS ŞENLENİYOR!

Xbox 360'ın uçarı çocuğu Kinect, önümüzdeki sene piyasaya sürülmek üzere Windows yüklü bilgisayarlarımız için son hazırlıklarını tamamlıyor. Yeni güncellemesi sayesinde 50cm'lik mesafedeki nesneleri de aynı kalitede algılayabilen cihaz, oturma odası yeterince geniş olmayan kullanıcılar için daha kullanışlı hâle gelmiş (ve bu, Windows for Kinect Genel Müdürü Craig Eisler'e göre en çok talep edilen özellikmiş). Bunun yanı sıra Microsoft'un, bilgisayar kullanıcıları için bazı donanımsal iyileştirmeler getireceğini de ekleyelim. Hemen gel 2012, hemen.

hareketle sistemi 4.0GHz'e hız aşırtma yaptıran bir tuş ve normal ve yedek BIOS arasında geçiş yapabileceğiniz başka bir tuş bulunuyor. Anlayacağınız kart burada da tadından yenmiyor. Sesin üzerinde biraz daha duralım. Çünkü anakartın üzerinde sesle ilgili kapasitörler distorsiyonu yani ses bozulmasını önlemek için diğer bileşenlerden ayrılmış. Böylelikle onlardan etkilenmesi önlenmiş. Kapasitörler Nichion markalı. Yani Gigabyte ince ayrıntıları da atlamamış.

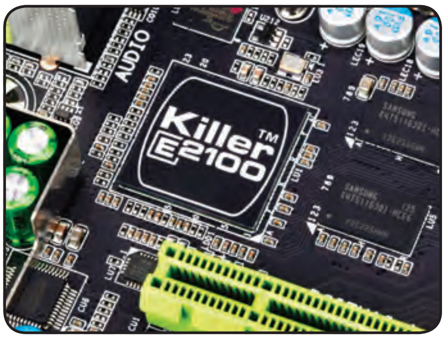


Gelelim Bigfoot'un Killer E2100 ağ işlemcisine (NPU). Killer E2100, ağdaki paket trafiğini yönetiyor. Siz, takip ettiğiniz trafikte hangi programın, mesela oyunların daha öncelikli paketler olarak algılanması gerektiğine karar veriyorsunuz ve gerisini ona bırakıyorsunuz. Bu sayede gecikmelerin ve lag'in önüne geçiyorsunuz. Fakat bu internetten çok yerel ağ için geçerli. Çünkü internette işin içine router da giriyor ve gecikmeler sizden önce yaşanıyor. Yani müdahale edemediğiniz bir alan var. Gene de LAN partiler için size değerli anlar kazandırabilir. Anakartta FireWire girişi görmedim ama bence hiç önemli değil. Zaten çok kullananı gördüğümü de söyleyemem. Anakartla ilgili şikayetim ise LED, açma/kapama anahtarı vb. bağlantıları yaptığımız pin modülü için oldu. Burada pinleri tek tek bağlamanız

Bu da tabancanın susturucusu. İkisinin birleştirilemeyeceğine dair kutunun üzerinde uyarı var. Bunu düşünen var mıdır acaba?



LAN partileri için performans artışı garanti.

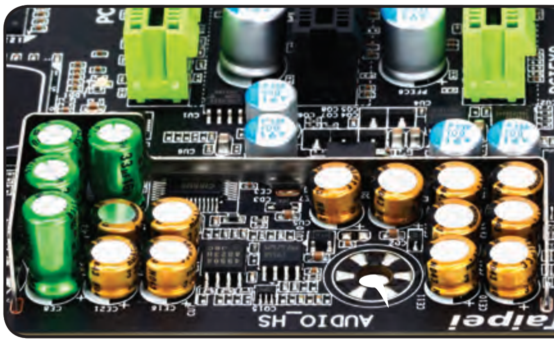


gerekiyor. Maalesef anakartın kutusundan bunları modüller halinde koyacağımız küçük parçalar çıkmıyor. Eğer önceki anakartınızda bunlar varsa aman diyim saklayın.

BIOS

Gigabyte'ın UEFI BIOS'unu görmek güzel bir haber oldu. Burada görsellik tabii ki BIOS'un EUFI olmasının doğal sonucu ama Gigabyte bununla kalmamış, bir de BIOS'u 3D yapmış. Böylelikle görsel olarak anakartı görüp neresinde ne değişiklik yaptığınızı da takip edebiliyorsunuz. Acemiler için eğitici olduğu kesin. Üç boyutlu mod daha basit ayarlar için kullanılabilirken daha ileri seviye için daha ayrıntılı menülerden oluşan bir bölüm var. Tabii ki otomatik hız aşırtma için EasyTune 6 uygulaması da unutulmamış. Eğer hiçbir şeyle uğraşmayayım diyorsanız daha önce de dediğim gibi kasanın arkasındaki hız aşırtma tuşuyla sistemi 4.0GHz gibi güvenli bir seviyeye çıkartabilirsiniz. İşlemci 4.5GHz gibi hızlara kadar aşırtılabiliyor ama bu sizin ne kadar risk alabileceğinizle alakalı. Kutunun içerisinden bir adet Bluetooth 4.0 ve kablosuz, 802.11n standartlarına uygun kombo PCI-E X1 uyumlu kart çıkıyor. Bunu anakarta takıp antenlerini de bağlarsanız ki kabloya bağlı çok şık iki adet anteni var, kartın sağladığı olanaklara da kavuşuyorsunuz. Kart beraberinde gelen kabloyla anakart içerisindeki USB 2.0 yuvalarından birisini de alıyor.

Kapasitörler anakartın geri kalanından ayrılmış ve böylelikle performansın etkilenmesi önlenmiş.



Daha söyleyecek ne kaldı bilmiyorum ama Organize Sanayi'ye giren ilk X79 olan Gigabyte Assassin 2, eğer bütçeniz elveriyorsa, son derece sağlam bir anakart. Kutunun içerisinde bir adet poster ve kasanın üzerine yapıştırabileceğiniz şık sticker'lar da çıkıyor. Tabii ki 3'lü SLI kablosu gibi bütün kablolar da kutunun içerisinde var. Zaten bu ürünü aldığınızda kuru kuruya bir anakart değil aynı zamanda bir NPU, bir ses kartı ve bir Bluetooth/kablosuz ağ kartı almış oluyorsunuz. Yani oldukça hesaplı bir alışveriş oluyor. Elbette işlemciye vereceğiniz parayı saymıyorum. Fiyatının 500$ civarında olacağını tahmin ediyorum. Bundan sonra dergimizde yayınlanan testlerimizde bu anakartı da kullanacağız.

İNCELEME

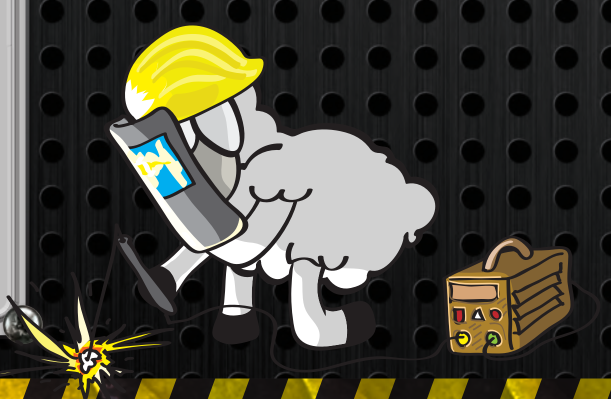
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Creative X-Fi ses kartı, E2100 ağ işlemcisi, UEFI BIOS, zengin kutu içeriği
Eksiler: 4 RAM yuvası
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyat: 499$ + KDV

Opera 12

NİHAYET DONANIMSAL HIZLANDIRMA

Hem telefonumda hem de bilgisayarımda birincil olarak tercih ettiğim internet tarayıcısı Opera, masaüstü için gelecek olan 12. sürümüyle nihayet donanımsal hızlandırma özelliğine kavuşuyor. Bunun yanı sıra 3B içerik için WebGL desteği, HTML5 derleyici Ragnarök ve tema desteğine de kavuşan tarayıcıda, irili ufaklı arayüz değişimleri de yapılmış. Ben haberi yazarken Opera 12.00 Alpha sürüm indirilebilir durumdaydı. Bir girip bakın bakalım, dergi çıkana kadar belki yeni sürüm çoktan yayınlanmıştır. Hiç kullanmadıysanız eğer bir şans vermenizi de öneririm kendisine (bu arada revize edilen Opera Mobile ve Opera Mini'ye de bir göz atın derim).





Android ve iOS'ta Windows Phone 7.5 Deneyimi

Microsoft, oldukça güvendiği işletim sistemi Windows Phone 7.5'i Android ve iOS kullanıcılarının deneyebilmesi için bir site hazırlamış. HTML5 tabanlı siteye girildiği anda Android ya da iOS işletim sistemli telefonunuzda Windows Phone Mango'nun nasıl bir kullanıcı deneyimi sunduğu konusunda epey bilgi edinebiliyorsunuz. Bir bakın bakalım Oyungezerler, belki bir sonraki telefonunuzun işletim sistemi olarak seçersiniz kendisini (boşuna bilgisayarınızın tarayıcısından girmeye çalışmayın ama): aka.ms/wpdemo



Sony Ericsson Açıkladı

HANGİ MODELLERE ANDROID 4.0 YÜKLENEBİLECEK?
Sony Ericsson, hangi modellerin Android 4.0 sürümü olan Ice Cream Sandwich işletim sistemine yükseltilebileceğini açıkladı. Resmi açıklamaya göre, firmanın 2011 yılında çıkan tüm modelleri yeni Android sürümüne güncellenebilecek. Yani Xperia Arc, Xperia Arc S, Xperia Neo, Xperia Neo V, Xperia Mini (x10 Mini değil), Xperia Mini Pro (bu da x10 Mini Pro değil) Xperia Pro, Xperia Ray, Xperia Active, Sony Ericsson Live with Walkman ya da Xperia PLAY sahibiyseniz, Android 4.0 Ice Cream Sandwich'in nimetlerinden sonuna kadar faydalanabileceksiniz (ama evde bu kadar "Xperia" yazmayı denemeyin, kelimeden soğumanız olası).

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

MSI GT780DX

BU KEZ İŞ ÇOK CİDDİ -BURAK AKMENEK







MSI'IN OYUNCULAR İÇİN yaptığı dizüstü bilgisayarlarda tasarımcı değişikliğine gittiği hakkında elimde hiçbir bilgi yok. Fakat önümde öyle bir dizüstü duruyor ki buna bakınca öncekini kovduklarına yemin edebilirim. Çünkü bu ve önceki ürünler aynı kafanın eseri olamaz. MSI'ın daha önce incelediğimiz oyun dizüstü bilgisayarlarında daha renkli ve cicili bicili bir hava vardı. Tamam, performansları iyiydi ama o kadar renkli olması göze batabiliyordu. GT780DX'e bakıyorum ve önümde bir devrim görüyorum. Bu alet acayip havalı. Tamamı siyah, fırçalanmış metal kapak, kırmızı çizgilerle yapılan kontrast, 17.3" Full HD destekli ekran, SteelSeries klavye, Intel i7 2670QM işlemci, GTX 570M (1,5 GB GDDR5) ekran kartı, 16 GB DDR3 RAM (32'ye kadar çıkabilir) ve tüm bu bombalardan daha da bombası 1,5 GB sabit disk ama bu sabit disk 2x750'lik RAID yapılmış. Tek kelimeyle benzersiz. Üstüne bir de Dynaudio ses sistemi eklenmiş. Hani daha ne diyeyim. Biraz eşeleyeyim bunları şimdi.

İŞİN UZMANI
Klavye SteelSeries dedik. İlk bakışta bir fark göremiyorsunuz. Ama bir süre sonra ayrıntılar göze batmaya başlıyor. Windows tuşu her zamanki yerinde yok; sağa alınmış ve böylece oyunlarda yanlışlıkla basmamız önlenmiş. Fn tuşu küçültülmüş ve onun yerine SHIFT, CTRL ve ALT tuşları büyümüş. Boşluk tuşu daha da elin altına gelmiş. Böylelikle en uygun çözüme ulaşılmış. Parmaklarınız touchpad'de mükemmel kayıyor. Touchpad tuşları hata yapılmayacak şekilde ayrılmış. Ayrıca tek tuşla touchpad'i kapatabiliyorsunuz ve bu tuş öyle bir yere konulmuş ki elinizi yerleştirdiğinizde avuç içi boşluğunda kalıyor. Yani yanlışlıkla açmanızın imkânı yok. Klavye kullanırken biraz ses çıkarıyor. Bölgesel arkadan aydınlatma sayesinde oyun oynarken elinizin klavyede bulunan farklı tuş bölgelerine kayması görsel olarak engellenmiş. Böylelikle aradığınız tuşu daha kolay bulabiliyorsunuz. Dizüstünün arkasında bir D-Sub, bir HDMI ve bir ESATA çıkışı bulunuyor. Bence böyle bir alete D-Sub yerine direkt DVI koysalarmış bir de kutuya çevirici ekleselermiş iş bitermiş. Sağ tarafında 2 USB 2.0, sol tarafında ise bir USB 2.0 ve 2 USB 3.0 girişi bulunuyor. Tabii ki Bluray okuyucusu da var ama bunun açma-kapatma tuşu monitörün altındaki kontrol panelinde. 3.9kg ağırlığı yüzünden bu aleti taşımak için bir çantaya ihtiyacınız var ki o çanta içerisinde Dirt 3 hediyeli olarak ürünün kutusundan çıkıyor. Çanta olması iyi olmuş çünkü böyle büyük bir ürün standart çantalara kesinlikle sığmıyor. Bluetooth'u tabii ki var. Çoklu kart okuyucusunu saymış mıydım? O da var. Ha bu arada çok işim olmaz ama meraklısına 720p (30 FPS) görüntü veren bir HD web kamerası olduğunu da söyleyeyim. Ürünün özelliklerini saymaktan yoruldum. Performansa geçeyim.

OYNAMADAN BIRAKIR MIYIM HİÇ?
Tabii ki Battlefield 3 oynadım önce. Sonuçlar şöyle: 1920x1080 çözünülürlük, 16x AA'da 33 FPS verdi. Çözünülürlük sabit kalmak üzere ayarları biraz düşürdüm, 4x AA kaldı 44 FPS ve en son 2x AA, düşük ayarlarda 51 FPS. Haydi dedim içinde geldi madem, kaynağından test edeyim, Dirt 3 benchmark attım 1280x1024'te 104 FPS! Bulmuşken bırakmam kasarım dedim, 1920x1080'de 32 FPS'nin altına inmedi. Son olarak 3D Mark 2006'da ayarları standartta tutarak test attım o da 16630 çıktı. Daha ne yapayım bilemedim. Battlefield 3'e kaptırmışım kendimi. Tabii o kadar hengamede ses sistemini de test etmiş oldum bu bahaneyle (güzel bahane biliyorum). Sonuç gayet doyurucu. MSI GT780DX şu anda piyasadaki en iyi iki oyun dizüstünden birisi, belki de en iyisi. MSI bu ürünle üstüne söylenecek hiçbir söz bırakmamış. Ofiste bunu yalnızca ben değil gören herkes söylüyor. Şimdi gel de buna ödül verme, ben ne yapayım siz söyleyin.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Havalı tasarım, yüksek performans, doyurucu ses
Eksiler: Klavye ses çıkarıyor (ancak bunu bulabildim).
Üretici: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 2099$ + KDV

DARK Raptor

İNCE DÜŞÜNCELERLE DOLU BİR KASA -BURAK AKMENEK

BİR SİSTEM TOPLARKEN işlemci, anakart ve ekran kartına o kadar para gömdükten sonra öncelik ister istemez RAM, sabit disk ve güç kaynağına kayar. Artık elde kalan son para neyse onunla da kasa alırız öyle değil mi? Çünkü nasılsa sistem bir şekilde çalışır. İçinde bulunduğu kutu çok da önemli değildir. Zaten önemli olsa da fark etmez çünkü para kalmamıştır. Sonra o adi kasanın içinde sistem toplamak için elimizi kolumuzu keseriz. Başbelasının kapağı kapanmaz, yuvaları kapatan kapakları çatır çutur kırılır. Ama her şeyden öte kasa en büyük sınavını düştüğünde verir. Eğer cep telefonu gibi düştüğünde dört bir yana dağılıyorsa işte o an yıkıldığımız andır. Kaç kere ev taşırken bir dana ağırlığındaki kasam, üstüne sardığım battaniyenin arasından kayıp yere düştü hiç sormayın. En son arabanın arkasında dangır dungur sağa sola vururken ben nasıl daha hafif fren yaparım onu hesaplıyordum. İşte bu yüzden aslında kasa çok önemlidir. Çok para versen bir şey olur diye korkarsın, az para versen dağılır gider. Herhalde Dark Raptor'un en çok sevdiğim yanı bu oldu. Kasa ince çelik olduğundan darbelerde esneme payı var. Gene üstündeki plastiğe denk getirirseniz kırılabilir tabii ama en azından plastik kaplaması kalın. Güç kaynağını altına koyabileceğiniz, Midi Tower boyutundaki Dark Raptor'un üstünde ve önünde mavi LED'li iki, arkasında ise bir adet siyah fan var. Ön ve arkadaki 12 cm üstteki ise 14 cm. Fanların kanatları yumuşak plastikten yapılmış, yani nispeten sessiz çalışıyor. Ayrıca kasanın yan panelinde 2x 12 veya 20 cm'lik fanlar takabileceğiniz vida delikleri var. Kasanın altında da 12 cm'lik başka bir fan yuvası bulunuyor. Yani dilerseniz daha da takviyede bulunabilirsiniz. Üst tarafında da su soğutma için 3 adet hortum yuvası bulunuyor.

PRATİK MONTAJ

Sabit disk yuvaları pratik montaj için vidasız yapılmış. Bu arada kasada çalışmak için, kablo kelepçeleri dahil ihtiyacınız olacak her türlü vida ve sabit disk aparatları, (3,5" ten 5,25"e dönüştürücü bile var) bir torbanın içerisinde çıkıyor. Yani her şey fazlasıyla düşünülmüş. Benim başımın en büyük belası olan büyük ekran kartları için 30cm'lik bir boşluk bırakılmış. En çok hoşuma giden ayrıntı ise kasanın öteki panelinde, işlemcinin altına gelen kısımda bir boşluk olması. Tahmin edeceğiniz üzere buradan işlemciye takacağınız daha büyük soğutucuların alt kelepçelerine rahatça ulaşabilirsiniz. Yani tüm sistemi sökmenize, kablolarla uğraşmanıza falan gerek kalmıyor. Bu panel de iki adet tornavidasız açılan vidayla tutturulduğu için kolayca açabiliyorsunuz ve bahsettiğim boşluğa saniyeler içerisinde ulaşabiliyorsunuz. Bu özelliğe bayıldım diyebilirim. Ön üst panelde ses ve mikrofon girişi, eSATA girişi ve ikişer adet USB 3.0 ve USB 2.0 yuvaları bulunuyor. Tabii ki açma-kapatma ve reset tuşları da burada. Buraya belki bir kapak konulabilirmiş. Kasayla ilgili gözüme tek çarpan şey fırçalanmış metal yapıyla parlak plastiğin birbiriyle tezat oluşturması oldu. Ön taraftaki plastik kasanın genelindeki biri solgun olsaymış daha iyi bir bütünlük sağlanabilirmiş. Bence kalitesiyle fiyatının hakkını veren bir tasarım olmuş. Fan kontrolü, kart okuyucusu gibi artıları da olabilirmiş.









İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 5

Artılar: Vidasız tasarım, kolay montaj, zengin kutu içeriği

Eksiler: Parlak plastik aksamlar

Üretim: Akortek, www.akortek.com.tr

İthalat: Akortek, www.akortek.com.tr

Fiyat: 85$ + KDV



Adobe'dan Beklenen Karar Geldi

Steve Jobs bunu önceden mi tahmin etti, yoksa Flash'ı ürünlerinde kullanmayacağını açıklayarak teknolojinin yolunu mu tıkadı bilmiyoruz. Ama Adobe'un, mobil platformlar için Flash Player'ı geliştirmeyi durdurduğunu ve bundan böyle HTML5 üzerinde çalışacağını açıklaması pek de şaşırtıcı olmadı açıkçası. Yükleme süresindeki yavaşlık, işlemciye gereksiz yüklenerek pil ömrünü düşürdüğü için en başta Apple'ın desteğini çektiği mobil Flash Player'ın ardından, bilgisayarlar için geliştirilen Flash'ın da ömrünün pek uzun olmadığı yönünde söylentiler dolaşıyor. Eh, onu da zaman gösterecek.

Microsoft Yahoo'nun Peşinde BİR KEZ DAHA

Microsoft, 2008'de almak istediği fakat anlaşma sağlayamadığı Yahoo'yu almak için bir kez daha kolları sıvadı. Bu konudaki diğer rakipleri gibi (Silver Lake ve TPG Capital) gizlilik anlaşması imzalayan firma, satın almayı gerçekleştirirse arama ve reklam konusunda Google'a karşı ciddi bir güç kazanacak. Yahoo'nun peşinde olan bir diğer firma da, %40'ı Yahoo'nun elinde olan The Alibaba Group. (Not: "Skype'ı Google mı yoksa Facebook mu alacak?" temalı haberimizden sonra Microsoft satın aldığından, Yahoo'yu da YuMaTu falan satın alırsa şaşırmayın. En azından şaşırmamış gibi yapın.)

ASUS HS-W1

EN SONUNDA KABLOSUZ -BURAK AKMENEK



UZUN SÜREDİR HAFİF ve performanslı bir kablosuz kulaklık arıyorum. Aslında şu anda kullandığım kulaklığın performansı çok iyi. Ses yalıtımı son derece başarılı. Kullanımı da kolay. Fakat bir yandan da kablosuyla uğraşmak istemiyorum ve ağırlığı beni yoruyor. Özellikle uzun süreler kulağımda kaldığı için (Skyrim sağ olsun) bazen canım yanıyor. En sevdiğim yanı ise ses kumandasının kulaklığın üstüne olması. Tek hareketle tekerleğini kaydırmaya o kadar alıştım ki artık refleks haline geldi. Asus'un HS-W1'i elime geçince o alıştığım düzen bir anda değişti. Öncelikle bu kulaklık çok küçük ve hafif geldi. 170g'lık ağırlık bir de incelikle birleşince tamam dedim Asus aslında bir Skype kulaklığı üretmiş. Ama o kadar şık görünüyordu ki anlatamam. Zaten daha kutusundan çıkartırken kulaklık için ne kadar özenildiğini anlıyorsunuz. Çünkü kutusunun içerisinden son derece kaliteli, sert plastikten yapılmış özel bir taşıma kabı çıkıyor. Tabii kablosuz olduğundan bir adet de alıcısı var. Kurulumu son derece basit. Alıcıyı USB yuvasından takıyorsunuz ve kulaklığınız kullanıma hazır oluyor.

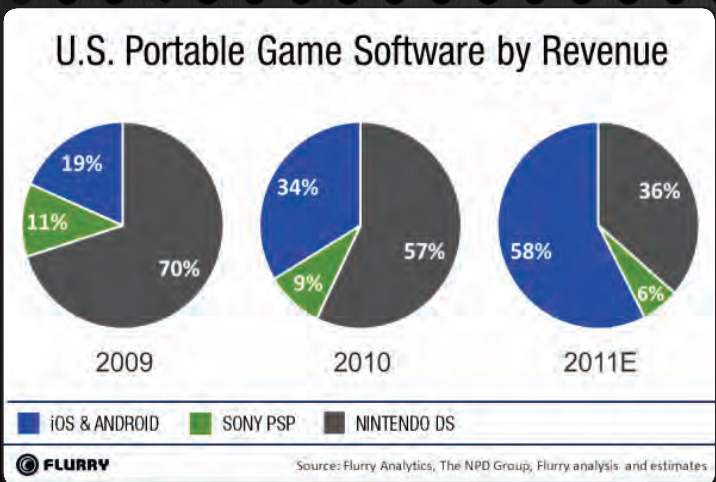
KOLAY, RAHAT VE ETKİLİ

Kulaklık için herhangi bir yazılıma falan ihtiyacınız yok. Tak kullan, o kadar. 3.4 GHz bağlantı sayesinde 10-15 metreye kadar ses kaynağından uzaklaşabilirsiniz. Tabii ki arada duvar olmaması gerek. Kulaklığın taç kısmı kalın plastikten yapılmış ve altı yastıklı bir bölümle desteklenmiş. Ayrıca kulaklık yastıkları 90 derece içe dönebiliyor. Mikrofon ise sert fakat dayanıklı plastikten yapılmış. Kulaklığa ihtiyacınız yoksa yukarıya doğru katlıyorsunuz ve mikrofon otomatik olarak kapatılıyor. Kısa olduğu için kırılma olasılığı çok düşük. Test etmek için Battlefield 3'te birkaç maça katıldım. Hem dış sesleri kesmede başarılı hem de sesi net bir şekilde karşı tarafa iletiyor. Ses açma kapatma işini sağ kulaklığın dışında bulunan ve kulaklığın tüm yüzeyini tuş olarak kullanan (+) ve (–) işaretlerine basarak yapabiliyorsunuz. Gelelim ürünün en güzel ve nazik yerine. Asus HS-W1'in kulak yastıkları üstü açık birer hoparlör aslında. Yan konmuş kocaman mantarlara da benzetebilirsiniz. Bu yastıkçıklar hoparlörlerin üzerini kaplıyor. Kulaklığı başınıza yerleştirdiğinizde bu yumuşak kaplama kulağınıza tam olarak yerleşip açıklıkları kapatarak izolasyon sağlıyor. Bu sayede hem sesi kaybetmiyorsunuz hem de inanılmaz bir konfora kavuşuyorsunuz. Zaten genel olarak kulaklığın en büyük avantajı bu vermiş olduğu rahatlık. Böylece kulağınızdan çıkarmadan uzun süreler kullanabilirsiniz.

Yastıklar üzerindeki kaplamayla ilgili tek endişem ileride sık kullanımdan dolayı bu yumuşak malzemenin aşınması ve yırtılması. Çünkü o zaman kulaklık tüm konfor avantajını yarı yarıya kaybeder. O yüzden bu kısmı iyi korunmalı. Kulaklığın tam şarjla kullanım süresi 8 saat. 3 saatte tam olarak şarj edilebiliyor ve 3 aya kadar beklemede kalabiliyor. Şarj için beraberinde gelen USB kablosunu kullanabilirsiniz. Eğer kullanırken şarjı biterse USB kablosunu takabilirsiniz tabii ki ama o zaman ister istemez kablosunun kulaklığı çeken ağırlığıyla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Bu yüzden kullanmadığınızda şarjda tutmanızı tavsiye ederim. Kulaklık şarjının bitimine yakın haber veriyor. O yüzden tam raid yaparken bir sürprizle karşılaşma olasılığınız yok. Böyle bir kulaklık için fiyatı gerçekten çok uygun. Şu anda başka bir rakibi de yok.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 5
Artılar: Hafif, kullanımı kolay, şık; taşıma kabı var.
Eksiler: Aşınmaya karşı hassas kulak yastıkları
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyat: 69$ + KDV



En Kârlı Mobil Oyuncular

ANDROID VE IOS, NINTENDO VE SONY'Yİ MOBİL OYUN PİYASASINDA SOLLADI

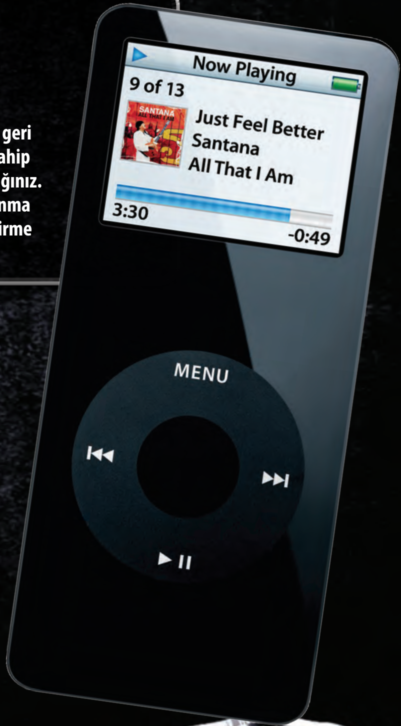
Flurry'nin yaptığı bir araştırma, Android ve iOS karşısında Sony ve Nintendo'nun kan kaybetmekte olduğunu gösteriyor. Hem de büyük bir hızla. Amerika'daki mobil oyun gelirlerinin son yıllardaki dağılımını gösteren tablodan durumun vehameti anlaşılıyor zaten. En büyük kaybı da Nintendo'nun yaşaması, akıllara Satoru Iwata'nın "Gelecekteki en büyük rakiplerimiz Android ve iOS olacak." açıklamasını getiriyor ister istemez. 2011 yılı itibariyle 3.3 milyar dolar büyüklüğe ulaşan mobil oyun sektöründe, iOS ve Android'in elinde tuttuğu %57'lik kısmın değeri, 1.9 milyar dolar. Aranın bu kadar açılmasının en büyük nedenlerinden biriyse Nintendo ve Sony'nin, Android ve iOS gibi yüz binlerce ücretsiz ya da sudan ucuz oyuna sahip olmaması. Platformlar arası rekabetin bundan sonra nasıl şekilleneceğini hep birlikte göreceğiz.



Birinci Nesil iPod Nano'lar Geri Çağırılıyor

APPLE'DA NOSTALJİ RÜZGÂRLARI

Apple, Eylül 2005 ile Aralık 2006 arasında Amerika'da satılan iPod Nano'ları geri çağırıyor. Belli bir yaşı doldurduktan sonra aşırı ısınmaya başlayan pillere sahip olan bu Nano'lar yepyeni, gıcır gıcır bir Nano ile değiştiriliyor sizin anlayacağınız. Eğer o zamanlar Amerika'dan Nano aldı(rdı)ysanız, hâlâ kullanıyorsanız, ısınma sorunu yaşıyorsanız ve bu aralar Amerika'ya yolunuz düşecekse (...) değiştirme şansınız olabilir. Ben de haberin bana yaşattığı nostalji ile kalırım böyle.



iFTP

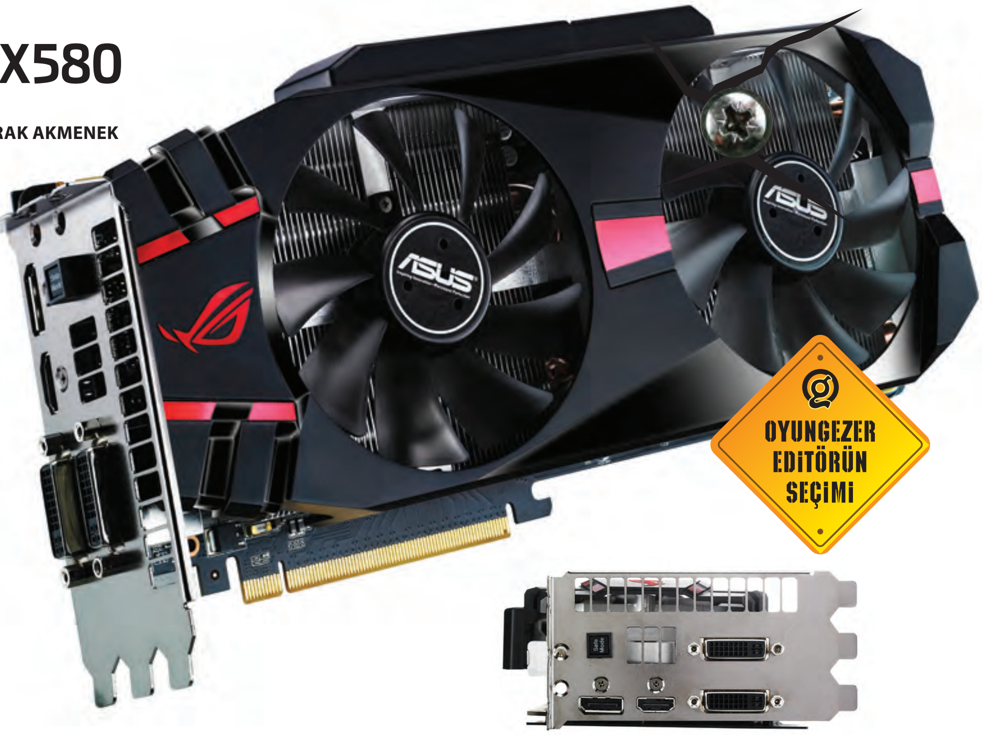
IPHONE'A FTP PROGRAMI

Her yeni uygulamayla mutfak robotluğuna bir adım daha yaklaşan iPhone, bu sefer de internet sitesi sahipleriyle yazılım geliştiricileri ihya ediyor. Sunucuya dosya gönderme, dosya güncelleme, HTML, XML, CSS uzantılı dosyaları indirip düzenleme gibi özelliklere sahip olan uygulama, aynı kablosuz ağa bağlı bilgisayardan da dosya yönetimi sağlayabiliyormuş. 3.3MB boyutunda olan programın fiyatı da sadece 2.99$'mış (AppStore'da sizi bekliyor, bir çiçek alıp gidin yanına).

ASUS Matrix GTX580

BU İŞ NEREYE KADAR GİDECEK -BURAK AKMENEK

HIZ AŞIRTMA KONUSU, limitleri zorlayanların işi olduğu için bir sonu yok gibi görünüyor. Eskiden işin uzmanlarının girip işkenceden işkenceye aktığı bu konu şimdi daha genele yayılıyor. Bunun için de basitleştirilmesi gerekiyor. Asus'un 729$'lık ekran kartı da hız aşırtma için benzersiz bir özellik içeriyor. Ana kartın--pardon elim kaydı eee, ekran kartının üzerinde kırmızı bir hız aşırtma tuşu bulunuyor. Bu tuşun altında ise voltaj artırma ve azaltma için birer tuş daha var. Hız aşırtmaya başladıktan sonra, ki bu tuşlar sayesinde bunu ne zaman isterseniz yapabiliyorsunuz, size uygun ayarı bulup orada durabilirsiniz. Her şeyi eski haline döndürmek isterseniz bu defa da kartın yuvalarının bulunduğu yerdeki safe mode tuşuna basarak kartı fabrika ayarlarına çekebilirsiniz. Yani anakart üzerindeki CLR CMOS tuşu gibi çalışıyor. Anlayacağınız bu günleri de gördük en sonunda. Tabii ki hız aşırtma meraklıları için düşünülmüş bu özellik açık sistemde çalışmak için ideal. Yoksa kimse elini kasanın içerisinde tutmuyor. 1536MB GDDR5 belleği bulunan ekran kartı 2 adet DVI, bir adet Display ve bir adet HDMI yuvasına sahip. D-Sub için çevirici kullanmanız gerekiyor.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

BANA MISIN?

Gelelim performansa: 1680x1050, 4x Anti-Aliasing açık BF3 oynuyoruz. 80 FPS'nin altına düşmüyor! 2560x1600'de Crysis 2 açıyoruz, 45 FPS görüyoruz. Üzerindeki soğutucu zaten çoktandır önünde saygıyla eğildiğimiz DirectCU. Yani alet bana mısın demiyor. Eh haliyle ısınmayınca ses çıkmadığı için çok rahatsız da olmuyoruz. Gene de iki fanın etkisini göz ardı etmemek gerek. Ekran kartının ROG serisinde olduğunu zaten söylememize gerek yok herhalde. Kartı biraz hız aşırtmayla zorluyoruz, ortalama %10 civarında bir artış görüyoruz. Bu da 8-10 FPS fark ediyor. Eğer ekran kartının üzerindeki tuşları kullanmak istemezseniz GPU Tweak yazılımıyla da işinizi görebilirsiniz. Bu yazılım size gerekli tüm bilgileri sağlıyor. Ekran kartının güç ihtiyacı 2 adet 8'lik girişten oluşuyor. En güzel kısmı ekran kartında bulunan LED'ler sayesinde yük altındaki durumu hakkında bilgi alabiliyorsunuz. Eğer bütçeniz elverirse bu kartı sisteminize takıp en az iki yıl başka karta ihtiyaç duymadan gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Hız aşırtma için tüm olanaklar sağlanmış, üstün performans
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar
Fiyat: 729$ + KDV

Röportaj



Birinci ağızdan LGA 2011 itirafları

YENİ SOKET HAKKINDA NELER BİLİYORSUNUZ ? -BURAK AKMENEK

BİR GÜN INTEL'DEN Cemal Kayacan bizim Organize Sanayi'ye geldi. Cemal benim için hatta biz bilişim basını için Intel'in gerçekten de güler yüzlü teknik bilgi ansiklopedisidir. Son derece kompleksiz, tam bizden bir adamdır. Siz onun yukarıdaki fotoğrafına bakmayın; Intel'in toplantılarında kot ve tişörtüyle onu bizden ayıramazsınız. Teknik sohbetin dışında oyunlar dahil her konudan konuşabilirsiniz. Samimidir, insanı kırmaz, akıllıdır, yutkunup cevap verir ve en önemlisi dürüsttür. Teknik bir şey sorsanız bile eğer bilmiyorsa bilmiyorum araştırıp döneyim der. Adamı başından savmaz, gerçekten de araştırıp döner. Hazır yakalamışken bari birinci elden konuşalım dedim. İşte o sohbeten çıkanlar:

Bize kendini tanıtır mısın?
2003 yılında Boğaziçi Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünden mezun oldum. 2006 yılından beri Intel'de çalışıyorum. Şu an Intel Türkiye Teknik Müdürü görevimi sürdürüyorum.

Oyuncular olarak Intel'in yeni işlemci ailesinde özellikle Core i5 ve Core i7'lerle bolca haşır neşir olmuştuk. Şimdi X79 anakartlarla beraber işlemci tarafında neler değişiyor?
Bilindiği gibi Intel X58 Express yonga seti ile Intel Core i7 900 serisi Intel'in en yüksek performans seviyesindeki işlemcileri idi, şimdi Intel X79 Express yonga seti ile birlikte kullanılacak olan Intel Core i7 3900 serisi işlemciler bu seviyedeki işlemcilerin performans seviyesini bir adım ileri götürecek. Bu işlemciler, 32nm'deki yeni mimarimiz olan Sandy Bridge mimarisinin getirdiği yenilikler olan AVX komut seti, Intel Turbo Boost 2.0, Ring Topolojisi gibi özelliklerin yanı sıra, 15Mb'a kadar önbellek, 4 kanallı bellek kontrolcüsü, toplamda 12 izlek çalıştırabilen 6 çekirdek sayısı ile de oyuncuların beklediği yüksek performans seviyelerine çıkabilmektedir. Intel Core i7 3960X ve Intel Core i7 3930K, sınırsız hız aşırtılabilme özelliğiyle, çizgidışı oyun performansı yakalanmak isteyen oyuncular için yeni deneyimler yaşamanın kapılarını aralayacak.



ŞIK KUTU
Önceki işlemci kutularından sonra o kadar para verdiğimiz işlemcimizi böyle karizmatik bir kutuda görmek hakkımız tabii ki.

Neden Intel bu defa işlemci üzerindeki soğutucuyu ayrı olarak satmaya karar verdi? Yeni soğutucuların özellikleri nelerdir ve fiyatları ne olacak?
Bu seviyedeki işlemcilerin hitap ettiği kullanıcıların beklentileri farklılık gösterebiliyor, özellikle hız aşırtma yapacak kullanıcıların soğutucudan bekledikleri daha fazla olabiliyor. Intel de kullanıcılara soğutucularını seçebilme imkânı sunabilmek için soğutucuları işlemci kutusundan çıkarıp ayrı olarak satmaya karar verdi. Kullanıcılara biri hava, biri de sıvı soğutma olmak üzere iki farklı soğutucu seçeneği sunuyoruz. Bunların ürün kodları RTS2011AC ve RTS2011LC. Hava soğutma yöntemini kullanan RTS2011AC'nin son kullanıcı fiyatı yaklaşık 20-25 dolar, sıvı soğutma yöntemini kullanan



SU SOĞUTMA
İlla ki hız aşırtacağım diyorsanız Intel size bu soğutucuyu öneriyor. Su soğutma sayesinde çok daha yüksek hızlara çıkabileceksiniz.



ARTAN KANAL SAYISI

Bellek kanallarının 3'ten 4'e çıkması ve 40 adet PCIe 2.0 hattı güç tüketimi ısınma konusunda gözünüzü korkutmasın. Faturalarınızda bir artış olmayacak.



SANDY BRIDGE

Yeni işlemci ailesi LGA 2011 soketini kullanıyor. Boyut olarak önceki işlemcilerin yanında devasa duruyor. Ama soğutucu kurulumu daha kolay.

RTS2011LC'nin son kullanıcı fiyatı da yaklaşık 95-100 dolar civarında olacaktır.

Peki soketin değişmesinin güç tüketimi veya ısınma gibi konularda bir getirisi veya götürüsü var mı? Bu soket neden büyüdü?
Soket değişiminin ana nedeni bellek kanalı sayısının 3'ten 4'e çıkıyor olması, 40 adet PCIe 2.0 hattı bulunuyor olması gibi yenilikler. Bu yüzden pin sayısı artıyor ve soket büyüyor. İşlemcinin güç ihtiyacına baktığımızda bir değişiklik yok, yani aynı Intel Core i7 900 serisinde olduğu gibi bu işlemcilerde de TDP (işlemcinin maksimum güç ihtiyacı) 130W. Yani soket değişikliğinin güç tüketimi ve ısınma üzerinde önemsenecek bir etkisi yok.

Sence bir anakartta 4 kanal RAM'e ihtiyaç duyacak bir uygulamayı kimler kullanır?
Daha fazla bellek kanalı, daha fazla bellek bant genişliği demek. Bant genişliğinin yüksek olması belleği yoğun olarak kullanan uygulamalarda avantaj sağlar. Bunlara bazı oyunlar ve çoklu ortam uygulamaları, veri tabanı uygulamaları, render ve 3 boyutlu tasarım uygulamaları gibi uygulamalar örnek gösterilebilir.

Intel'in bir sonraki işlemci ailesi neler getirecek, söyleyebileceklerin kadarıyla bir fikrin var mı?
Intel'in tick tock modeli bir yıl işlemci mimarisini, takip eden yıl da üretim teknolojisini iyileştirmeye, yenilemeye dayanan bir model. Buna göre sıradaki gelişme üretim teknolojisinde olacak ve 22nm üretim teknolojisiyle üretilen işlemciler gelecek. Bu işlemcilerin mimarisi değişmeyecek ancak 22nm'ye geçmenin sağladığı avantajlardan yararlanarak enerji tasarrufu ve performans artırmaya yönelik iyileştirmeler yapılacaktır.

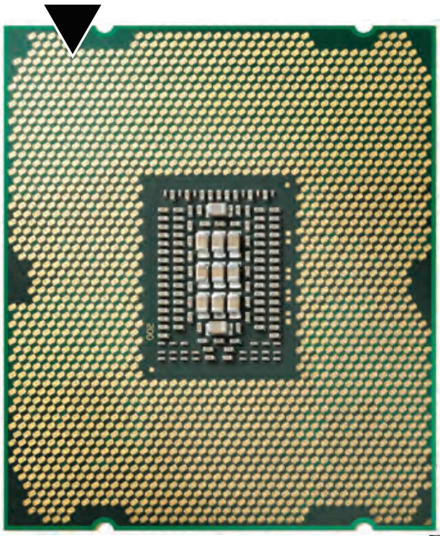
Sence bir Intel işlemci kullanmanın oyunculara getireceği avantajlar nelerdir?
Intel işlemciler, pek çok uygulamada olduğu gibi oyunlarda da sınıflarının en iyi performans veren işlemcileridir. Bunun yanı sıra işlemci grafiğine sahip Intel Core i5 ve i7 işlemcilerimizdeki grafik işlemciler çoğu orta seviye oyunu oynatabilecek seviyede bir grafik performansı da sunmaktadır.

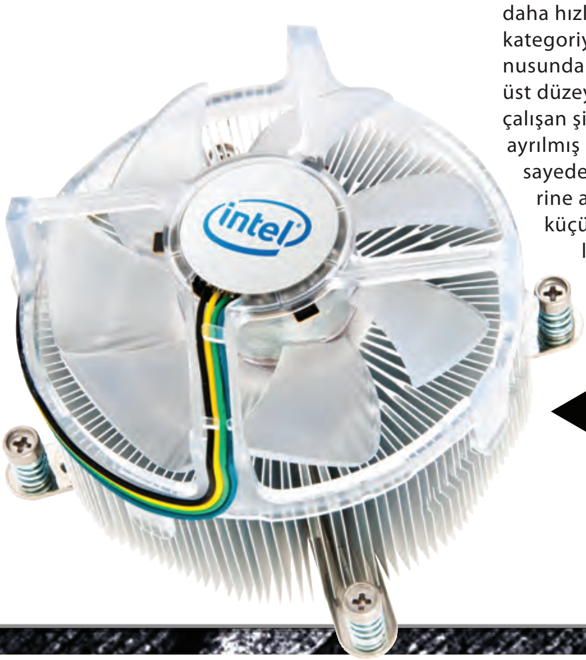
Ultrabook tarafında Intel'in desteği nedir ve bu ürünlerin geleceğini nasıl görüyorsun?
Ultrabook, Intel'in bir markası, ve aynı zamanda dizüstü bilgisayar kullanıcılarının güncel ihtiyaçları ve istekleri göz önüne alındığında onlara yaşamak isteyecekleri deneyimleri sunan yeni bir kategori. Intel'in daha düşük güç tüketen işlemcileri sayesinde güncel dizüstü performansından ödün vermeden, daha hafif, daha ince, pil ömrü daha uzun, uyku konumundan 7 saniye gibi çok kısa bir sürede çalışır duruma gelen, SSD teknolojisi sayesinde daha hızlı yanıt veren dizüstü bilgisayarlar bu kategoriyi oluşturacak. Intel'in Ultrabook konusunda desteği ve bu konudaki motivasyonu üst düzeyde. Örneğin Ultrabook konusunda çalışan şirketlere destek olabilmek amacıyla ayrılmış 300 milyon dolarlık bir bütçe var. Bu sayede Intel'in az enerji tüketen işlemcilerine ayak uydurabilecek daha hafif, daha küçük, daha uzun pil ömrü sağlayan bileşenlerin üretilmesini hızlandırmaya yardımcı oluyoruz.

Peki sen oyun oynuyor musun? Oynuyorsan neler oynuyorsun? Intel ofisinde LAN partiler çeviremeseniz de kimler oyuna meraklı?
Zaman ve fırsat buldukça oyun oynuyorum. Ben daha çok araba yarışı oyunları, bazı strateji oyunları, herkes gibi futbol oyunları ama en çok da rol yapma oyunlarını oynuyorum. En son zaman bulduğumda Dragon Age II'yi bitirdim. Baldur's Gate ve Diablo 2'yi asla unutamam. Diablo 3'ü de çok büyük heyecanla bekliyorum. Intel ofisinde LAN partiler çeviremiyoruz maalesef ama ofisin %70'i oyuna meraklı diyebilirim.

ALTIN KAPI

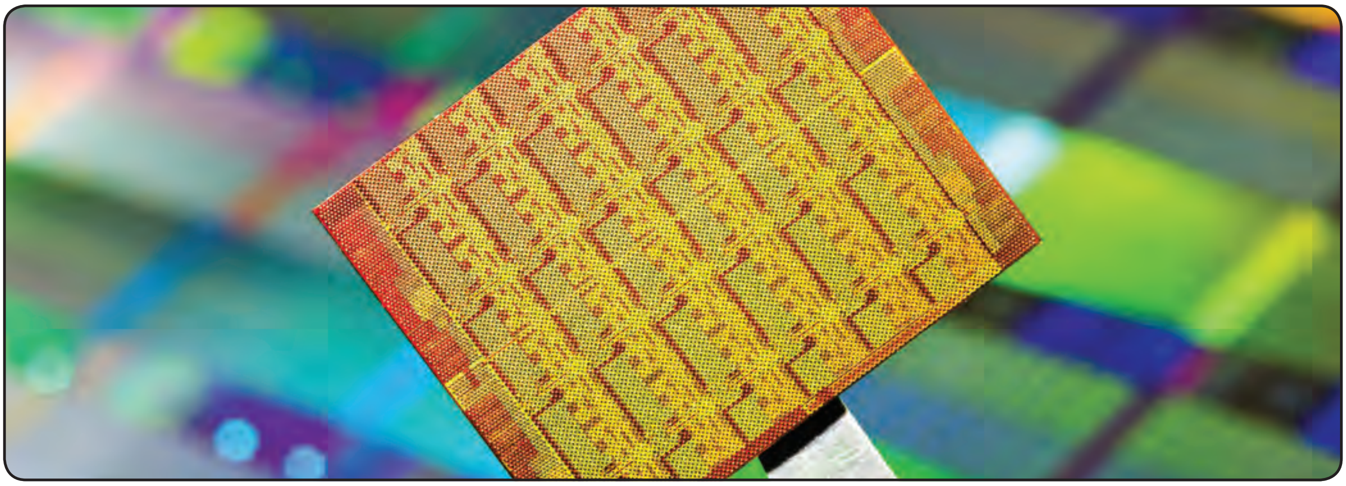
İşlemcinizin asla elle dokunmamanız gereken bu yüzünde sizin performansınız yatıyor. Altına yatırım yapmak demek bu olsa gerek.





HAVA SOĞUTMA

Sotuculara para vermek isemezseniz Intel'in uygun fiyatlı bu soğtucusunu tercih edebilirsiniz. Sonuçta nice soğutucular gördük bu emektarın üstünde performans bile gösteremediler.



HER ŞEY İLK ÖNCE BİR SİLİKON BULUTUYDU

SİZ OKUMAYIN, SİZİ YORANLARA OKUTUN -BURAK AKMENEK

YETER KARDEŞİM YETER, artık boynuma geldi boyumu aşacak, şu yazıyı yazmazsam ben gazetelere "maktulun gırtlağına netbook sokarak öldürdü" gibi fantastik manşetlerle çıkacağım. Hani oyun işiyle uğraşıyoruz, teknolojinin tam göbeğindeyiz ama buna karşın hâlâ benim karşıma çıkıp notebook'a (dizüstü bilgisayar) netbook diyen ismi lazım değil şahıslarla karşılaşınca şu yazıyı yazmak farz oldu. Eğer kıyabilirseniz bu iki sayfayı koparıp bir yere koyun yada çerçeveletip asın. Birileri sordukça okutursunuz. Son derece teknik ağırlıktan uzak yazmaya çalıştım ki okutacaklarınız da anlayabilsin. O yüzden bazı şeyleri daha anlaşılabilir kılmak adına çok basitleştirdim hatta yer yer teknik gözle bakan birisine komik görünecek ifadeler kullandım. Bu kadar bilen adam böylemi yazar demeyin. Yazı zaten bilenlere değil.



BİLGİSAYAR NEDİR?

PC'yi Kişisel Hesaplayıcı diye çevirsem (tamam biliyoruz kişisel bilgisayar deniyor, Personal Computer'dan geliyor) herhalde daha anlaşılır olur. Bilgisayar matematik, aritmetik ve mantık işlemleri yapabilen bir elektronik devreler topluluğudur. Yani büyük bir hesap makinesinin kocaman ağabeyi gibi düşünün. Burada bilgisayar algısını masaüstü bilgisayar diye sınırlarsak eğer bu elektronik devreler topluluğu bir kasanın içerisinde durur. Bu kasa bir monitöre bağlıdır ve biz klavye ve fare yardımıyla bilgisayara komutlar verebiliriz. Bilgisayara komutlar vermek için işletim sistemi denen temel bir program kullanırız. **PC'ler internete bağlanabilirler ve hepsiyle film seyredip çalışabilir, fotoğraflarımıza bakabilir, oyun oynayabiliriz.**

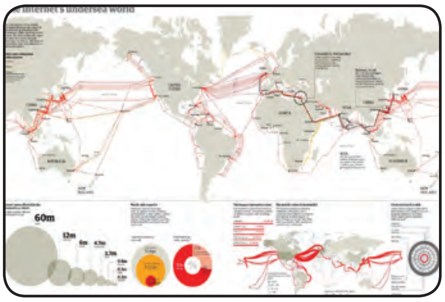


İŞLETİM SİSTEMİ NEDİR?

İşletim sistemi bizim komutlarımızı bilgisayarın anlayacağı dile çeviren bir temel programdır. Windows bir işletim sistemidir mesela. Diğer tüm programlar bu işletim sistemine göre yazılır ki onlar da bilgisayarla konuşabilsinler. Farklı işletim sistemleri farklı amaçlara yönelik olarak ve kullanıcılar düşünülerek üretilir. Bu yüzden cep telefonlarındaki işletim sistemleri farklıdır mesela.

WORD, EXCEL NEDİR?

Yukarıda belirttiğim işletim sistemine uygun olarak çalışan ve yazı yazmamızı veya tablolarda çalışmamızı sağlayan programlardır. Yani bilgisayarda çalışacaksak bunları kullanırız.



İNTERNET NEDİR?

Tüm dünyadaki bilgisayarları birbirine bağlayan kablolar topluluğudur. Daha doğrusu, birbirine bağlı bu bilgisayarların oluşturduğu bütündür. Herkes buradan haberleşebilir, bilgilerini paylaşabilir, birbirine mektup atabilir, aradığı bir konuda araştırma yapabilir. Tabii ki oyun oynayabilir, alışveriş yapabilir, bankaya gidebilir, video seyredip müzik dinleyebilir. İnternette dünyanın her yerinden bilgi ve insan bulunur. Bu yüzden çok ağır bir bilgi ve eğlence kaynağıdır ama burada elekten geçirilmemiş bilgiler de bulunur. İnternet siz onu ne için kullanacaksanız o işe yarar. Artık iş ve sosyal yaşamın içerisine o kadar çok girmiştir ki ondan ayrı bir hayat düşünmek zordur.

Şimdi biraz da donanıma odaklanalım.





NOTEBOOK NEDİR?

Türkçesi dizüstü bilgisayardır. Masaüstü bilgisayardan en büyük farkı taşınabilir olmasıdır. Bazıları masaüstü bilgisayardan daha güçlüdür, bazıları daha zayıftır. Taşınabilir olduğundan dolayı üzerinde şarj edilebilir bir pili vardır. Bu sebepten yanınızda adaptörünü de taşımanız gerekir. Monitörü de üstünde olduğundan bir bilgisayarın yapabileceği her şeyi yapar. Kablosuz olarak internete bağlanabilir ve bu yüzden dilediğiniz yerde çalışabilirsiniz. İkinci bir monitöre bağlayabilirsiniz. Tabii ki, tıpkı PC gibi, projektöre ve üzerinde girişi olan bir televizyona da bağlanır. Ekranı genelde 15" veya 17" büyüklüğündedir.



NETBOOK NEDİR?

Dizüstü bilgisayarın küçüğüdür. Farkı, dizüstü bilgisayara göre daha güçsüz olmasına rağmen çok daha uzun pil ömrüne sahip olması, daha küçük boyutlarından dolayı daha kolay taşınabilmesidir. Yani büyükçe bir bir el çantasına bile sığarlar ve omzunuzu ağrıtmazlar. Ekranı 7" ile 12" arasındadır. Üstlerinde DVD okuyucusu yoktur. Küçük olsunlar diye bu konmamıştır ama harici DVD okuyucusu satın alabilirsiniz. Bununla kablosuz olarak internete bağlanabilir, çalışmak için kullanabilirsiniz. Özellikle seyahatlarde, uzun pil ömrü sayesinde film seyredebilir, tüm tatil fotoğraflarınızı buna depolayıp gelebilirsiniz. Netbook'lar yavaş yavaş ömrünü tamamlıyor. Yerlerini tablet PC'lere bırakıyor.

MACINTOSH NEDİR?

Kısaca "Mac" de denir. Hani şu geçenlerde ölen Steve Jobs adlı adam var ya işte onun kurduğu Apple (Elma) isimli şirketin ürettiği bilgisayardır. Aslında Mac OS X işletim sisteminin adıdır. Temelde bir bilgisayar olarak PC'nin kullandığı elektronik devrelerden çok farklı bir şey kullanmaz. Tüm farkı işletim sisteminde ve bilgisayarların tasarımındadır. Windows, Mac'e göre daha yaygındır. Ama Mac genellikle daha sorunsuzdur.

TABLET PC NEDİR?

Tamamen dokunmatik ekran üzerinden yönetilebilen, kablosuz olarak internete bağlanabilen bir bilgisayardır. Eski tablet PC'ler bir dizüstü bilgisayarın ekranını ters çevirip klavyenin üzerine yatırılarak kullanılırdı. Şimdi tıpkı Sümerlerin tabletleri gibi elde kullanılabiliyor. Tabletlerle çalışabilir, oyun oynayabilir ve sosyal ağlara bağlanabilirsiniz. Daha çok günlük işleri yerine getirmek içindir. Dokunmatik özelliği ön planda olduğundan özellikle buna yönelik programlara göredir. Fakat çok ağır işler onlara göre değildir. Tablet PC'nin en çok bilineni gene Apple şirketinin olan iPad'dir. Birçok markanın da tablet PC'si vardır. İşlev olarak belki netbook'a daha yakındır diyebiliriz. Tabii ki bir netbook'a göre oldukça havalıdır ve incedir.



ALL IN ONE PC NEDİR?

Hepsi bir arada bilgisayarı, çok kabaca, arkasına kasanın yapıştırıldığı dokunmatik ekranlı bir monitör gibi düşünebilirsiniz. Zaten öyle görünür. Yanında birer kablosuz klavye ve fare de hediye edilir. Dokunmatik ekranlarına özel yazılımlar içinde geldiğinden keyifle kullanılabilir. İmajının aksine son derece güçlü bilgisayarlardır. Kullanımları kolay ve basittir. Yer kaplamazlar ki bu da en büyük avantajlarıdır. Tek sorunları içerisindeki parçaları değiştirip yenisini takmak isterseniz size çok fazla olanak sağlamamasıdır. Ama iki seneden sonra birçok PC zaten Word, Excel gibi programları çalıştırmak ve internette gezinmek gibi temel işlemler dışında bir şey yapamamaya başlar. Çünkü yeni programlar ve oyunlar daha fazla güç ister. Tabii ki tasarım olarak çok şık göründüklerini de unutmamak gerekir.



ULTRABOOK NEDİR?

Mahalleye gelen yeni kızdır. Ultrabook, bir dizüstü bilgisayar kadar performanslı fakat çok daha ince ve hafiftir. Üzerinde DVD okuyucusu yoktur. Pil ömrü dizüstü bilgisayarlardan daha uzundur. Burada amaç tabletlere kısmen rakip olacak ama aslında taşımaktan omzumuzu ağrıtan dizüstü bilgisayarların yerine geçecek yeni bir bilgisayar yaratmaktır. Şu anda piyasada yeni olduğu için daha standartları oturmadı. Dizüstüyle tablet arasında bir ara ürün gibi duruyor. 2012'nin ikinci yarısında tam yerine oturacaktır. Her yeni teknolojide olduğu gibi fiyatları çok yüksek. Bazı teknik sebeplerden dolayı, yüksek adetlerde üretime başlayınca da üst seviyedeki modellerin fiyatlarında çok düşüş olmayacaktır.

İşte bitti. Bundan sonra birisi size bunlarla ilgili soru sorarsa bu makaleyi eline tutuşturup oyun oynamaya devam edebilirsiniz. Ultrabook'tan sonra yeni bir şeyler piyasaya çıkıncaya kadar işinizi görür. Sonrasında gene sizi desteksiz bırakmam merak etmeyin.



PAZAR YERİ

PAZAR YERİNİN SON HALİ

Her ay güncellediğimiz tablolarımıza bu ay son defa bakıyorsunuz. Önümüzdeki ay bu tabloyu tamamen değiştireceğiz. Tabloyu değiştirmek için X79 anakartların gelmesini bekledik. Böylece hem işlemci, hem anakart hem de genel olarak sistemler hakkında tam ve tutarlı bir bilgi sunabileceğiz. Tabloda uzun süre, ufak tefek donanım değişiklikleri dışında, parça değiştirmememizin sebebi gerçekten de tutarlı olmalarıydı. Ancak piyasada bulunmayan ya da artık firmaların stoklarına kesinlikle girmeyeceğine emin olduğumuz parçaları yenilemiştik. Tabloyu hazırlarken her ay, altında bulunan sitelere girip teker teker stokta olup olmadıklarını ve fiyatlarının değişip değişmediğini istisnasız her parça için kontrol ettik. Stokta olmasa bile o ay içerisinde gelip gelmeyeceğini ithalatçı firmalarından öğrendik. Tablo her ayın sonunda hazırlandığından ay içerisinde firmaların ya da sitelerin stoklarında olan geçici hareketleri takip etmemiz tabii ki imkansız. O yüzden bazı ürünleri o siteye girdiğiniz gün veya hafta bulamayabilirsiniz. Ama ay içerisinde, sonuna doğru olsa bile mutlaka geleceğinin garantisini alıyoruz. Firma bu garantiyi bize vermesine karşın gümrük, ithalat vb. sorunlardan dolayı yaşanan aksaklıklar ister istemez bizi de yalancı çıkartabiliyor. Ya da ay içerisinde ticaretten doğan sorunlar yüzünde iptal olan anlaşmalar gibi konular yüzünden gene stoklarda sorunlar yaşanabiliyor. Tüm bunlar bizim, sizin ve tabii ki firmaların da elinde olmayabiliyor. Mesela Tayvan'daki felaketin getireceği sonuçları o ay kim öngörebilirdi ki? Bu durumda bir alt veya üst modeldeki ikame ürüne bakabilirsiniz. Ya da 500 GB'lık bir sabit diskin 750'lik modeline yönelebilirsiniz. Sonuçta alt veya üst modeller arasında, üst seviyede parçalar olmadıkça, çok büyük fiyat farkları bulunmuyor. Önümüzdeki ay hem Pazar Yeri'nde hem de test sistemimizde değişiklikler olacak. Tek marka yerine birden fazla markanın ürünlerinden de test sonuçlarını okuyabileceksiniz.





SEAGATE'TEN İNCİLER

Depolama alanında öncü markalardan olan Seagate, en yeni ürünlerini Türkiye pazarına sunuyor. 17 Kasım'da Ortaköy'de tanıtılan ürünler, daha önce eşi görülmemiş bazı özelliklere sahip. Örneğin GoFlex Satellite, dünyanın pille çalışan ilk harici diski ve aynı anda 3 mobil ürüne birden kablosuz veri aktarımında bulunabiliyor (Android ve iOS işletim sistemli telefonunuza yükleyeceğiniz GoFlex Media uygulamasıyla medya dosyalarınız her an her yerde yanınızda). Sonra, GoFlex Desk 4TB'la tanışın: Dünyanın ilk 4TB'lık sabit diski kendisi. Bu iki ürünün yanı sıra 1TB, 2TB ya da 3TB'lık HDD seçenekleri sunan GoFlex Cinema, dijital dünyamızı oturma odamıza taşıyan bir medya oynatıcı.
Ayrıntılı bilgi için: bit.ly/rv06wP

AEROCOOL STRIKEX ST

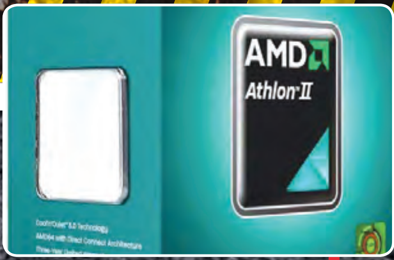
Pek bir sevdiğimiz Aerocool marka test sistemi kasamızın tahtını ufaktan sarsan kasanın yine aynı markadan gelmesi, olsa olsa markanın başarısını gösterir herhalde. Ama taht sarsmayacak türden bir kasa değil ki oyungezerler, baksanıza şu asalete... Tabii iş sadece asaletle de bitmiyor, özelliklere de bakmak lâzım. Ama oraya girersek çıkamayız gibi geliyor. Big tower kasanın en çarpıcı özelliği, üç adet fan kontrolünün ardına konuşlanmış olan ve hem 2.5"lik, hem de 3.5"lik sabit disklerimizi yerleştirebildiğimiz docking station (Hot-Swap özelliğine sahip hemi de). Kasanın vahşi cazibesine kapılmamak elde değil zaten... Neyse, ben daha fazla konuşmadan sizi Teknobiyotik'e alayım. Ama uyarmadı demeyin; uzun süre etkisinden kurtulamayabilirsiniz.
http://bit.ly/tnMDn4



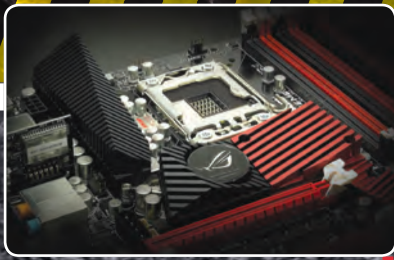


IPHONE 4 8GB AVEA İLE TÜRKİYE'DE!

16GB ve 32GB'lık iki iPhone 4 modelinin yanı sıra Avea, iPhone 4S ile birlikte tanıtılan 8GB'lık iPhone 4'ü ekledi. Paketlere (Büyük iPhone Paketi ve Küçük iPhone Paketi) ve taahhüt süresine göre (12 ay, 18 ay, 24 ay) aylık 95TL'den 160TL'ye kadar değişen telefonla Avea, yıl sonuna kadar her ay sınırsız WiFi özelliği, platinum servisleri ve marka avantajları da sunuyor. 31 Şubat 2012'ye kadar sürecek olan kampanyadan yararlanabilmek için öncelikle Avea ile abonelik sözleşmesi imzalanması üzerinden en az 8 ay geçmiş olması, ve 8 aydır faturaların düzenli olarak yatırılmış olması gerekiyor. Detaylı bilgi için sizi şöyle alalım: bit.ly/mCXcLR







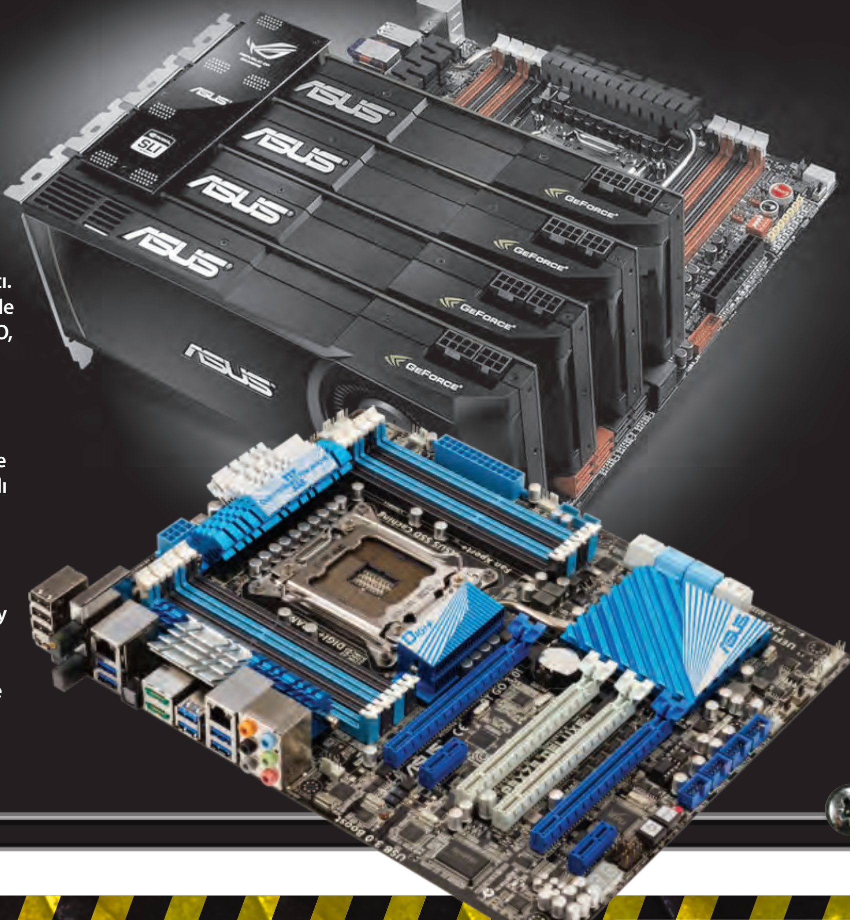
	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2400 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz	
	(k) 78$	(j) 84$	(g) 199$	(a) 201$	(a) 335$	(o) 337$	(a) 1083$	(k) 1085$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(a) 75$	(i) 73$	(j) 152$	(o) 160$	(k) 233$	(a) 223$	(a) 398$	(k) 405$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(j) 24$	(a) 27$	(j) 24$	(a) 27$	(a) 74$	(i) 69$	(i)334$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(a) 115$	(b) 118$	(f)275$	-	(a) 422$	(k) 436$	(i) 1782$	(f) 1740$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB NCQ SATA3		Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2	
	(g) 46$	(b) 44$	(g) 46$	(b) 44$	(i) 81$	(k) 84$	(i) 1102$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-	(a) 27$	(i) 26$	(g) 183$	(m) 190$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(a) 53$	(k) 51$	(a) 130$	(e) 128$	(a) 167$	(k) 176$	(a) 213$	(k) 221$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(e) 48$	-	(i) 79$	(a) 84$	(l) 199$	-	(i) 138$	(l) 150$
Fiyat	460$		928$		1522$		5390$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

ASUS'TAN X79 SERİSİ ANAKARTLAR

Asus, Intel'in Patsburg kod adlı X79 Express Chipset'ine sahip olan yeni anakart ailesini yaptığı lansmanla tanıttı. Intel'in yeni çipseti ve LGA 2011 soketiyle gelen P9X79, P9X79DELUXE, P9X79 PRO, Rampage IV Extreme ve SABERTOOTH X79 (ikinci nesil Core i7 ailesini destekliyor), alışık olduğumuz Asus teknolojilerinin pek çoğuna sahipler. Bunun yanı sıra yeni eklenen özelliklerle de, her zamankinden daha performanslı ve daha stabil çalışan ürünler bizleri bekliyor. 8 adet DIMM slotuyla 64GB'a kadar dört kanal bellek takmamıza izin veren X79 çipsetli Asus'lar, PCI Express 3.0 desteği de sunuyorlar. NVIDIA 4-Way SLI ve AMD CrossFireX de cabası. Biz bu ürünleri çok sevdik kısacası. Ayrıntılı bilgi için sizi şu adrese yönlendirmek de boynumuzun borcu oyungezerler: bit.ly/w2biMT



TAMİR ATÖLYESİ

Bir yılı daha geride bıraktık, 2012'ye giriyoruz. Herkes "Marduk" muhabbetleri yapadursun, biz oyungezerlerin sorunlarına yanıt aramanın peşinde koşuyoruz. Teknik Servis, 50. kez kapılarını sizler için açıyor. Buyurmaz mısınız?

AMA BU HÂLÂ AÇILMIYOR!

Selamlar Mert abi,
Açıkçası hem "Yıllardır hep aynı prizler, onlardan değildir herhalde." dememden, hem de prizleri değiştirmek çok zor geldiğinden bu ihtimali eleyelim veya sona bırakalım dedik.
1- Güç kaynağını değiştirerek işe başladık, bir şey değişmedi. Bendeki mevcut güç kaynağıyla diğer ihtimalleri denemeye devam ettik.
2- "Diğer odadaki TV'ye bağlasak?" dedik, HDMI'dan bağladık ve çalıştı! Birkaç kez açıp kapadık ve bir sorunla karşılaşmadık. Kasa sağlam.
3- "O zaman şu dizüstünü monitöre bağlayalım." dedik, yine sorun yok. E monitör de sağlam?
4- Şimdi yine kasayı monitöre bağlayalım? I-ıh çalışmıyor.):
5- Sonra "Anakartta statik elektriklenme oluyordur belki." diyerek anakartın pilini çıkarttık, çoklu pirizi kapattık ve kasanın güç tuşuna birkaç saniye basılı tuttuk. Sonra prizi açıp, kasanın güç tuşuna bastık ve bilgisayar açıldı. Aynı işlemi birkaç kez yaptığımızda da sonuç olumluydu. Yani sorun anakarttaydı (mı)?
6- Televizyon (Sony BRAVIA'nın HD Ready eski bir modeli), monitöre (SAMSUNG SyncMaster XL2370) göre daha düşük çözünürlükte olduğu güç kaynağı sorun çıkarmadı gibi geldi bize.
7- Yani bu durumda sence de sorun anakartta mı, yoksa ekran kartında mı? İyi çalışmalar.
Semih Etiğ

Selamlar Semih, feci yoğun bir vize haftasından yeni çıktım. Anca bakabiliyorum buralara. Biraz geç kaldım o nedenle, kusura bakmazsın umarım. Maşallah, denenebilecek pek çok şeyi denemişsin zaten. Bana söyleyecek fazla bir şey kalmamış. Ortaya da çok bilinmeyenli denklem gibi bir problem çıkmış. Adım adım gidip bir şeyler yapmaya çalışacağız elbette. Bu arada bir soruma cevap vermemişsin. Prizin topraklı di mi?
Televizyonunu takıp sorunsuz çalıştırdığına göre sorun ne anakartta, ne de ekran kartında diyebiliyorum kesin olarak. Ayrıca televizyonda deneyip de bilgisayarı çalıştırabilmen tamamen tesadüf de olabilir. Senden son olarak yapmanı istediğim bir iki şey daha olacak. Monitörünle kasanı alıp, televizyonun olduğu odada dene bir de. Bakalım çalışacak mı? Pek bir yararı olacağını sanmasam da, elin yatkınsa ekran kartını vs. çıkarıp yeniden takmanı (varsa başka bir kart denemeni) isteyeceğim senden. Sonrasında BIOS'a reset atıp, yine televizyonun olduğu odada dene bakalım ne olacak. Bu arada sorun anakartta ya da ekran kartı dışında başka bir bileşende bile olabilir. Ortada kesin bir gösterge olmadığından deneme yanılma yolu ile çözmen gerekecek biraz da.
Umarım yardım edebilmişimdir ya da sorununu çözebilmişsindir. Durumunun ne kadar sinir bozucu olduğunu tahmin edebiliyorum. Kal sağlıcakla.

DERDİME ÇARE!

Selamlar, Yıllardır başıma bela olan bir sorunum var ve hâlâ çözüm bulabilmiş değilim. İnternette bu sorunla ilgili sayısız çözüm var fakat hepsini deneyip takati kalmayanlardanım.
Sorunum şu. 3D herhangi bir uygulama ile uğraşırken (oyun, 3d modelleme programları vs.) ekran

SANAYİ DEVRİMİ

Deevrim biter mii… Deevrim biteer mi… Söylee bana küçük Goyun, deevrim biter miii…



Fabric Brain Cap:

Yunan mitolojisine göre akıl tanrısı Brainolos(!), gücünü Fabric Brain Cap'ten alıyormuş. Sonracığıma, Fabric Brain Cap'i takanın IQ'su birden tavan yapıyormuş!

Beardo Beard Hat

Bıyığı yeni yeni terlerken Zeus, Beardo Beard Hat giyiyormuş. Hem sakallı görünüyor, hem de Mount Olympus'un yağız esen rüzgârından korunuyormuş (mitoloji sallamak da çok zevkliymiş).



Mustache Bandages

Bıyığı yüzünden köpüklü ayran içemeyenlerden misiniz? *Abartılı bir şekilde elindeki ayranı içemeyen bir adamın dramı videosu girer** O zaman tak çıkar/süper etkili Mustache Bandages derdinize deva olacak! *Adamın yüzü aydınlanır** Üstelik 5 dakika içinde arayan herkese, sağdaki The Shredder Cheese Grater'ı hediye ediyoruz. *Adamın yüzünde anlamsız bir sevinçle telefona sarıldığını görürüz** Bu fırsatı sakın kaçırmayın!





The Shredder Cheese Grater

Kaşar peyniri pena olarak kullanıp, eskilerden ne bileyim bir Fade to Black, bir Smells Like Teen Spirit söylemek istemez miydiniz? Emin olun istemezdiniz. *Soldaki adamı dudağının üzerinde Mustache Bandages, elinde The Shredder Cheese Grater ile görür ve adama acırız**

Garden Rug

Geçen ayki devrimde adı geçen Woody Wood Rug ve Stone Path Math'in evrim geçirmiş hâliyle karşınızdayız bu sefer oyungezerler. Bu halıyı salonunuzun ortasına koyup arada bir sulayınca(!) gerçek çim çıkıyormuş. Doğa ile buluşmak için sol eliyle sağ kulağını çeken tasarımcı arkadaşı kutluyor, evine halı sulamaya gidiyoruz. *Soldaki adam boş gözlerle bakar, galiba bize acımaktadır**



10 saniye kadar donuyor ve ardından uygulama kaldırabiliyorsa geri geliyor veya kaldıramıyorsa uygulama çöküyor.
Mesela World of Warcraft oyunu bu sorun ardından tekrardan kaldığım yerden devam edebilmeme imkan tanırken Rage gibi bir oyun çöküyor.
1- Sorunun ekran kartı ile alakalı olduğunu düşündüm uzunca bir süre. Fakat elimdeki ekran kartı miyadını doldurana kadar değiştiremedim. Malum paraya sadece para diyebilen insanlardım. Ekran kartım HD3870 idi ve sorunu yaşıyordum. Şimdi HD6870 var ve aynı sorun devam ediyor.
2- Sonra güç kaynağı ile alakalı olabileceğini düşündüm ve 450W'lık PSU'yu 500W ile değiştirdim yine fayda etmedi.
3- Acaba bileşenler gereğinden fazla mı güç tüketiyor diye PCI kartlarımdan ve sabit disklerimden birer tane söktüm yine fayda etmedi.
4- Ekran kartı sürücüsü olabileceğini düşünüp ilk ekran kartımdan beri düzenli olarak çıkan tüm driver'ı uzun uzadıya test ettim yine fayda etmedi.
5- Sabit disklerimle alakalı olabileceğini düşündüm ve Windows'u ve oyunu başka bir (fiziksel) diske aktardım. Defrag atıp denedim yine yaranamadım.
6- Acaba sorun ATI ekran kartlarında mı diye düşünüp internette gezindim aynı sorunu NVIDIA kullanıcılarında da gördüm.
7- İnternette okuduğum bir yazıda durumun 64bitlik işletim sisteminden kaynaklandığını yazmışlar. İşi gücü bırakıp 32bitlik Windows'a döndüm yine fayda etmedi.
Son olarak aklıma takılan bir iki şey kaldı.
8- Windows Vista ve 7'de bu sorunları yaşadım hep. Acaba XP bu sorunu ortadan kaldırır mı? Tabii şu saatten sonra XP'ye dönme gibi bir niyetim yok o yüzden boş bir çaba olacak.
9- Anakartım ile alakalı olabilir mi? Eski bir sistem oluşu sorun yaratıyor olabilir mi?
Sistemim:
Intel Core2Duo E6750 (silikon'ları taze :))
Gigabyte P35 anakart (anakart sürücülerim güncel)
4 GB DDR RAM (bellekler de bağımsız test edildi onlar da sağlam)
AMD HD 6870 ekran kartı (her sürücüyü denedim, en son çıkan 11.10'u kullanıyorum)
Windows 7 32bit/64bit (her ikisini de kullanıyorum)
Sizin bu konu ile alakalı bir bilginiz var mı bana yardımcı olabilir misiniz? Şimdiden teşekkür ederim. Mertcan Kuru

C Selamlar Mertcan, sorununun pek bir benzerini ben de yaşamıştım son bilgisayarımda. Yeni alımış, gıcır gıcır, sessiz, sakin, her alanda stabil çalışan bilgisayarım, oyunlara gelince saçma sapan bir hâl alıyordu. Kimi zaman sende olduğu gibi donup geri gelme, kimi zaman donup hiç gelmeme, kimi zaman mavi ekran. Rahat bir 30-40 gün uğraştım, çözüm bulamadım. Ekran kartı değişti bir işe yaramadı, türlü türlü sürücüler, farklı bellekler denendi bir işe yaramadı. 400W Thermaltake yerine 500W High Power güç kaynağı takıldı bir işe yaramadı. Onlarca format, farklı işletim sistemleri... Hiçbir işe yaramadı.
Sonunda aldığım yere götürdüm ve sorunun anakartta olduğu ortaya çıktı. Yani sorunlarımız birbirine çok benziyor. Bana kalırsa senin sorun da anakartında. Ama sen şimdi hemen gidip yeni bir anakart alma tabii ben bunu dedim diye. Sonuçta donanım bu, nereden ne çıkacağı belli olmuyor. Eğer deneyebiliyorsan başka bir anakartla dene önce bir. Sorunun anakartta olmadığı ortaya çıkarsa da, soruşturmaya hiç girmemiş olan işlemcine abanabilirsin. İyi oyunlar.

ONE "İDEAL SİSTEM" TO RULE THEM ALL!

S Selam Burak Abi, öncelikle merhabalar. Oyungezer'i severek okusam da, ilk kez mesaj atacağım. Uzatmadan sorularıma geçeyim ben en iyisi.
1- 2007'de aldığım HP Pavilion Elite m9000 Series bir bilgisayarım var. Çok eski olduğunu biliyorum ama tamamen yenisini almaya yetecek kadar da bütçem yok maalesef. Benim yapmak istediğim bu bilgisayarı adam etmek. Öncelikle hangi parçaları değiştirmemi önerirsin? Çok pahalı olmayacak ama yine de işimi görecek bir bilgisayar istiyorum. Son dönem oyunları sorunsuz oynatacak cinsten.
2- Eğer "Bu bütçeyle bu bilgisayar adam olmaz, deli misin nesin sen?" diyorsan bana işimi görecek bir toplama PC listesi atabilir misin? Dizüstü bilgisayarımı satıp onu alayım.
Şimdiden teşekkürler Burak Abi *(bak hâlâ Burak Abi diyor! -Mert)*. Biliyorum sorularım çok saçma ama yardım edersen çok sevinirim. Yayınlamayı bırak cevap versen havalara uçarım! Tüm oyungezer ahalisine selamlar. Berk Birincioğlu

C Selamlar Berk,
1- HP Pavilion Elite m9000 Series bir bilgisayarın var da... Modeli ne?
2- Bütçeni söyleseydin "Bu bütçeye bu bilgisayar adam olmaz." diyebilirdim belki ama bütçeyi söylememişsin ("Deli misin nesin sen!" demezdim ama). Bana kalırsa elindeki bilgisayarla biraz daha devam et. Dizüstünü satar mısın bilemem ama para biriktir ve bizim "İdeal Sistem"den al bir tane. Bu aralar o sistemlerde bir revizyona gideceğiz ama fiyatlar aynı oranda kalacaktır. Hedefini 1000 dolar civarı yap derim ben sana. Yeni çıkan/çıkacak oyunlarla ancak rahat rahat başa çıkabilirsin bu sistemle.

AMD Mİ INTEL Mİ?

S Selamlar, ben bir kasa toplatmak istiyorum. Amacım oyundan ziyade (o da olacak tabii ama asıl amacım değil) After Effects, 3ds Max gibi programları çalışmak. Hemen belirteyim, ben grafik tasarımcısı değilim. Programları iş amaçlı değil tamamen ilgili olduğum ve öğrenmek istediğim için çalışacağım. Yani anlayacağınız üzere programları başlangıç seviyesinde biliyorum.

Birkaç yere sordum da kimi Intel diyor kimi AMD. AMD daha ucuz, orası kesin ama arada büyük bir performans farkı var mı? Donanımdan pek anlayan biri değilim, o yüzden karar veremiyorum. Benim istediğim, en ekonomik şekilde en makul sistemi kurmak. Açıkçası 1000TL'yi aşmak istemiyorum. Nasıl bir sistem önerirsiniz? Yardımcı olabilirseniz sevinirim. Şimdiden teşekkürler, Volkan

C Selamlar Volkan, AMD mi, Intel mi sorusu hep tartışıldı, tartışılmaya da devam edecek gibi görünüyor. İnternette de her kafadan başka bir ses çıktığından mantıklı bir sonuca ulaşmak zor. Yapılabilecek en doğru şey, güvenilir sitelerdeki benchmark sonuçlarını takip etmek.
Yine de "AMD mi Intel mi?" sorusuna kendimce bir cevap vereyim. Bu konuda söyleyebileceğim en sağlıklı yorum, fiyat/performans açısından AMD'nin Intel'den üstün olduğudur. Evet, Intel genelde performans açısından AMD'den öndedir ama bütçesi sınırlı olan oyuncuların yardımına koşan da genelde AMD olur. Senin gibi yani. Bütçeni de göz önünde tutarak, sana bizim "Ekonomik Sistem"i önerebilirim. Ama biraz daha bekle istersen, zira ufak güncellemeler olacak o sistemlerde bu aralar.
Sana bir diğer tavsiyem de, kullanacağın programların ATI Stream ya da NVIDIA CUDA'yı destekleyip desteklemediklerini öğrenmen olacak. Ekran kartı seçiminde ona göre oynamalar yapabilirsin. Stream ya da CUDA ile performansının oldukça artacağını söyleyebilirim.
Şimdiden hayırlı olsun yeni sistemin Volkan.

YENİ BİLGİSAYAR, ESKİ PROBLEM

S Merhabalar, öncelikle size iki gün önce aldığım sistemimi söyleyeyim:
Intel Core i5 2500K Soket 3.3 GHz 6 MB Cache 32 nm işlemci,
Asus Maximus IV GENE-Z Intel Z68 Soket 1155 DDR3 2200 MHz anakart,
Seagate 500 GB SATA 3 16 MB 7200 RPM Hard Disk,
Sapphire AMD Radeon HD6870 1GB GDDR5 256 Bit ekran kartı,
Corsair 8GB 4X2GB 1600 Mhz DDR3 CL9 dual kit ram,
Thermaltake V3 600 W MidT ATX kasa,
Samsung 24" Wide LCD monitör
Windows 7 Ultimate 64-Bit işletim sistemi
Bilgisayarı kurduktan sonra ekran kartının, monitörün ve anakartın içinden driver CD'leri çıktı. Hepsini kurdum. Windows Update ile güncellemeleri indirip yüklüyordum (sanırım ".Net Framework" güncellemesiydi) birden mavi ekran çıktı ve üzerindeki yazıları okuyamadan bilgisayar kendini yeniden başlattı. Sonra o güncelleme kuruldu fakat bilgisayar aynı şeyi 5-7 dk. arayla yapmaya devam etti. Bilgisayarın fanları normal çalışıyor ve SpeedFan ile sıcaklığına baktığımda tüm bileşenler 30-40C arasında gösteriliyor. Sorunun bundan kaynaklandığını düşünmüyorum. Ben de bilgisayarı, o güncellemeyi yapmadığım bir zamana geri yükledim. Bu sefer uzun süre böyle bir sorun olmadı ama Avast'la bilgisayarımı taratırken, Battlefield 3'ü kurarken ve oyunun ortasında aynı şey olmaya başladı. Sorunun neyden kaynaklandığını çözemedim. Güç kaynağından diyeceğim ama şu anda farklı bir güç kaynağıyla test edecek durumda değilim maalesef. Bilgisayara format attım ama aynı sorun devam etti. Umarım siz bu durumda yardımcı olabilirsiniz.
Bazı mavi ekranların üstünde, normal yazılardan farklı olarak büyük harfle "REFERENCE_BY_POINTER" yazısı var. Ama dediğim gibi sadece bazılarında. Umarım işinize yarar.
Kolay gelsin. Mert Akkaya

C Selamlar Mert, Bana belleklerinde bir sorun var gibi geldi. Yapman gereken şey ise çok basit. İki belleğini de ayrı ayrı deneyip sorun olup olmadığını, varsa da hangi bellekte sorun olduğunu bulman. MemTest gibi bir program kullanarak bellek testi de yapabilirsin. Sorun belleklerinde değilse eğer bilgisayarına yeniden format at, tüm güncellemeleri ve en son sürücüleri yükle. CD'deki sürücüler eski olur genelde, internetten son sürümleri indir. Sorun hâlâ devam ediyorsa, sabit diskini bir testten geçir. Sağlam bir sistem toplamışsın bu arada. Hayırlı olsun.

Bu sayfalara sığmayan mektupları da zaman buldukça cevaplamaya çalışıyorum. Cevaplayamadıklarım da oluyor arada, şimdiden affola. Tüm sorunlarınız için **donanim@oyungezer.com.tr**'ye bekliyorum oyungezerler. Yeni bir yılın yeni bir ayında görüşmek üzere. ***-Mert***

BURAK AKMENEK

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

18 Kasım

Bağırırken fısıldayabilen ses

Malum, özellikle tek başımıza kalmak istediğimizde kulaklık çok işe yarar. Ya da otobüste giderken benim gibi müzik dinlemeyi seviyor, fakat bir yandan da acaba telefonum mu çalıyor paranoyasına kapılıyorsanız üzerinde mikrofon bulunan bir kulaklık hayat kurtarır. Ben kulak içi kulaklıklardan çok hoşlanmam. Fakat iyi bir kulaklığın da hakkını veririm. Logitech Ultimate Ears-200vi sesi sonuna kadar açsanız bile kalitesinden ödün vermeyen, performansı sağlam bir ürün. Baslarda biraz zayıf ama tizlerde gayet iyi. Üstelik en yüksek ses seviyesinde bile dışarıya çok ses vermiyor. Kablosunun üzerindeki kontrol tuşları sayesinde dinlediğiniz parçanın sesini kolayca açıp kapatabilir veya birisi sizi aradığında tek hareketle cep verebilirsiniz. Ürünün karşı tarafa ses aktarımı da gayet iyi. Fakat minik kumandasının üzerinden bir sonraki şarkıya geçmeye çalışırken iğneye iplik takar gibi özenmek gerekiyor. Ayrıca tüm bu tip kulaklıklarda olduğu gibi iki kabloyu teke düşüren plastik parçada, kabloların tam birleşme noktasında ileride kırılma olacağını tahmin edebiliyorum. Kutusunun içerisinden neredeyse tüm kulak tiplerine uyacak kulak içi parçası çıkıyor. Ayrıca en güzel tarafı ağzı büzgülü, kumaş bir taşıma torbasının da beraberinde gelmesi. Böylelikle kablo dolaşması konusunda sadece kulaklığın kendisiyle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Çantanızdaki diğer şeylerin arasında çekip çıkartmakla uğraşmıyorsunuz. Fiyatı 44$ + KDV.



Kulaklık

Temiz ses # Kablodan kontrol

POSTED @ 12:22 / 7 yorum

21 Kasım

Muhtemelen son MeeGo'lu Nokia

Nokia'nın Microsoft'la yaptığı anlaşma sonucunda ezilen ve aslında gelecek vaat etmesine karşın rafa kaldırılmak zorunda kalan MeeGo kötü bir tercih tabii ama Nokia N9 gibi bir telefonu sırf bu yüzden harcamak bence haksızlık olur. Zira işletim sistemi gelecekte kullanılmayacak olsa da N9 iyi tasarlanmış ve üstün yeteneklere sahip bir telefon. N9, oval kenarları ve düz üst ve alt yüzüyle, kaymayı önleyen dokusuyla gerçekten iyi bir tasarıma sahip. İlk bakıştan "kaliteli telefon" dedirtmeyi başarıyor. 480x854 piksel çözünülürlüğe sahip AMOLED ekranı doğal darbelere ve çizilmeye karşı dayanıklı. Yüksek kontrast oranı ve gün ışığında yansımaya karşı net görüntü vermesi de güzel. 1GB RAM bellek ve 1GHz Cortex A8 işlemciye sahip telefon, 16 ve 64GB dahili bellek seçenekleriyle satılıyor fakat maalesef hafıza kartlarını desteklemiyor. 720p video çekebilen telefonun performansını, çok beğendiğimiz HTC telefonlarla karşılaştırdık ve son derece memnun kaldığımızı söyleyebilirim. MeeGo, alışık olmadığımız bir işletim sistemi olduğundan kurcalayıp çözene kadar biraz zaman geçti. Telefon uygulamalarda, oyunlarda ya da ekranlar arası geçişte bir yavaşlama, takılma göstermedi. 135g ağırlığındaki N9'la dahili GPS, dijital pusula gibi özellikler de geliyor. MeeGo için Ovi Mağaza'da birçok uygulama Symbian platformundan MeeGo'ya aktarılsa da, sonu yaklaşan bir işletim sistemi için hiçbir geliştiricinin yeni uygulama üretmeyeceğini öngörmek zor değil. Böyle taş gibi bir telefonun ölecek bir işletim sistemiyle bir araya getirilmesi saçma bir hareket olmuş. Fiyatı 1559TL, KDV dahil.



Cep Telefonu

MeeGo # Tuşsuz # Performanslı

POSTED @ 16:07 / 8 yorum

23 KASIM

Kaygan zeminde pas yapmak

iPad için üretilen cihazların başı sonu yok herhalde. Bu defa da helezonlu bir joystick var elimde. Üstelik alıştığım hiçbir şeye de benzemiyor. İlk görüşte ister istemez bunun neresinden tutacağım diye bir bakakalıyorsunuz. Bu helezonun iki tarafında birer vantuz bulunuyor. Bunları iPad'in kenarına tutturuyorsunuz. Tabii tasarım değişmediğinden kullandığınız iPad'in hangi model olduğu fark etmiyor. Joystick'i iPad'in sol alt köşesine tutturduktan sonra iş bitiyor. Parmağınızı ortadaki plastik parçanın üstüne koyuyorsunuz. Yapısından dolayı helezon her tarafa hareket edebildiğinden son derece kolay bir şekilde istediğiniz yöne ittirebiliyorsunuz. Sol ve aşağı yönlere doğru bir direnç hissediyorsunuz ama zaten o taraflar köşelere yakın olduğundan sizi rahatsız etmiyor. Burada sorun şu ki joystick her oyunun tasarımına tam uymuyor. Bazı oyunlarda sanal kontrol daha aşağıda olurken bazılarında daha yukarıda duruyor. Ortadaki plastiği uydurmak için joystick'i kaydırmanız gerekiyor ki bu durumda kenarlardan uzaklaşıyor veya yarım vantuz tutuyor. Öyle olunca da ister istemez tutan vantuz merkezde olmak üzere kayıyor. Yani yerinden çıkıyor. Bununla *Pac-Man* oynarken sorun yok ama *Rainbow Six* denemek isterseniz zorlanıyorsunuz. Bana aşırı kullanım durumunda kırılacakmış gelse de bir yıllık garantisi olması içinizi rahatlatabilir. Taşıma kılıfı da yanında geliyor. Fiyatı 24$ + KDV.



Joystick

iPad # Vantuzlu # Helezon

POSTED @ 16:12 / 12 yorum

Yılbaşı kampanyaları bir bir **dökülmeye** başladı. **İndirimleri** iyi takip edin. Malum bu **dönemde** cep fena halde deliniyor.



Fotoğraf makinesi

24 KASIM

Kış romantizmi

Su geçirmez bir kamera kullanmak için ille de yaz mevsiminde mi olmamız gerekiyor? Tamam, sualtında çekim yapmanın keyfi hiçbir şeyle kıyaslanamaz ama yağmurda, karda makineme bir şey olur mu korkusu duymadan bir şeyleri fotoğraflayabilmek de iyi bir his. Sony DSC-TX5 de böyle ortamların adamı. Kayar kapağıyla kolayca kullanabildiğiniz bu model 10.2 megapiksel ve 30 FPS ile 720p video kaydı yapabiliyor. Tabii kendisinden bir DSLR performansı beklememeniz gerektiğini artık yazmama gerek yok herhalde. Yine de cebe, çantaya kolayca giren bir kompakt fotoğraf makinesi için oldukça iyi olduğunu söyleyebilirim. Hareketli nesnelerde, özellikle de flaş kullanıyorsanız, gecikme sorunundan dolayı çok iyi sonuçlar elde edemiyorsunuz. Fakat bunun dışında çekim hızı oldukça iyi. Tasarım amacı korunma olduğundan, çektiğiniz fotoğrafları kabloyla aktarmak istediğinizde önce altındaki pil yuvasını açmanız gerek. Ancak bundan sonra USB kablosunun girişine ulaşabiliyorsunuz. Yine de güvenlik açısından daha garantili olduğundan bir iki kapak fazladan açmanız göze batan bir sorun değil. Fotoğraf makinesinin en güzel yanı panoramik fotoğraf çekebilmenize olanak tanıması. Tek yapmanız gereken doğru manzarayı yakalamak. Fiyatı 350$ civarında.



Su geçirmez # Hızlı çekim

POSTED @ 18:42 / 22 yorum

Muhtemelen farkındasınızdır, **mobil oyunlar** her yeri sardı. Sizce **Facebook** oyunları mı daha yaygın mobil oyunlar mı?

Windows 8'i geçen ay kurcukladık, yazdık. Bir de telefonlarda görmeye başlasak ne güzel olacak.

25 KASIM

Uğraşma, bozamazsın

2GB'lık minicik bir USB bellek bile ne kadar çok iş görüyor değil mi? 2GB'lık bir kapasite 64'lük belleklerin anahtarlık modunda kullanıldığı bugünlerde fazlasıyla küçük gelebilir ama bu durum 2GB'ın eskisinden daha az veri kaldırdığı anlamına gelmiyor, hâlâ sunumlarımız, fotoğraf albümlerimiz, MP3'lerimiz için bundan fazlasına ihtiyaç duymuyoruz genellikle. Diğer taraftan, yanımızda taşıdığımız veri miktarı gün geçtikçe büyüyor. Bu verilerin arasında özellikle kaybettiğimiz zaman bir daha geri gelmeyecek olanları her tarafa yedeklemek istememiz de cabası. İşte Corsair tam bu iş için bir USB bellek yapmış. Zaten markayı takip ediyorsanız Voyager serisini bilirsiniz. Özellikle tasarımına hasta olduğum bu serinin en büyük özelliği ise suya ve darbelere dayanıklı olması. Elimdeki 32GB'lık Voyager USB 3.0 destekliyor. Testlerde ortalama 20.3MB okuma ve yazma, 66.8MB okuma ve 40.3MB yazma performansı gösteren USB bellek dünyanın en hızlısı değil. Fakat benim gördüklerim arasında en güvenlisi. Yani kendisini bir arşiv belleği olarak kullanabilirsiniz. İçerisinde hareketli bir parça olmadığından verileriniz en güvenli şekilde duracaktır. Yeter ki virüs falan bulaştırmayın. 100mm boyu ve 28mm eniyle biraz büyük. 128$ (KDV dahil) fiyatıyla da çok pahalı ama kauçuk kaplamasıyla zırhlı bir şövalye gibi. 5 yıl da garantili.



USB Bellek

Dayanıklı # Hızlı # Büyük

POSTED @ 13:21 / 4 yorum

25 KASIM

Bir telefonun sosyal medyayla dansı

Geçen ay haşır neşir olduğum HTC ChaCha'nın kardeşi HTC Salsa ritmik adımlarla karşımızda. Kardeşinden farklı olarak tuş klavyesi olmaması ve 3.4 inçlik HVGA dokunmatik ekranı ellerinizden çok gözlerinize hitap ediyor. Hafif çıkıntılı çenesindeki Facebook düğmesiyle doğrudan sosyal medyaya sarılıp dansa başlayan HTC Salsa bu konuda hiç de kafa karıştırıcı değil. Bir düşünce, bir fotoğraf, bir video veya bir web sayfası paylaşmak istediğinizde Facebook düğmesine basarak çat diye amacınıza ulaşıyorsunuz. Facebook Chat kullanıcıları için de haberler iyi, artık istediğiniz sürece "uygun"sunuz. HTC Salsa'nın 5MP arka ve VGA ön kamerasını da dijital fotoğraf makinelerinde olduğu gibi çift kademeli düğmeyle kullanıyoruz. Ayrıca fiziksel açma/kapama ve ses düğmeleri dışında, ekranın alt tarafında yer alan dokunmatik hızlı ulaşım düğmeleri kontrol açısından gayet iyi hissettiriyor. Gövdesi 12.3mm genişliğinde ama HTC Salsa'ya şişman diyemiyorum çünkü hareket, yakınlık ve ışık sensörleri, dijital pusula, GPS ve kablosuz bağlantı yeteneklerini sarmalayan ve güven veren mat metalik bir gövdeye sahip. Şahsen HTC Sense arabirimini de, 800MHz işlemcisiyle ahenk içinde çalışan Android Gingerbread'le gelen performansını da fazlasıyla tuttum. 800-900 TL arasındaki fiyatını makul buluyorsanız aradığınızı telefon bu olabilir. -Ozan



Cep telefonu

Facebook # Metalik gövde # Fotoğraf

POSTED @ 15:51 / 8 yorum

Cep telefonunun güvende olduğunu düşünenler, sözümüz size. Trend Micro'dan yapılan açıklamaya göre Google kullanıcılarını yanlış bilgilendiriyor. Trend **Micro**'ya göre 2011 yılının ilk 6 ayında, Android işletim sistemine yönelik zararlı yazılım sayısında %1410 oranında (14 kat) artış var. Android işletim sistemini kullanan cihaz sayısının 50 milyonu aşmasıyla beraber popülerliği de arttı. Bu da siber suçlular açısından işletim sistemini cazip kılıyor. Tabii ki burada söz konusu olan yalnızca kredi kartı bilgilerinin değil kişisel bilgilerin de risk altında olması. Anlaşılan antivirüs firmalarıyla Google'ın kapışması kolay kolay sona ermeyecek.

LG'nin hem fare hem de tarayıcı görevi gören **LSM100** modeli, A3 boyutuna varan sayfaları tarayabiliyor. Üstelik **LG'**nin **Smart Scan** yazılımı ile taradığınız belgeyi kısa süre içerisinde sosyal ağlarda paylaşabiliyorsunuz. Tabii ki elektronik posta olarak da gönderebiliyorsunuz. 189x232x60mm boyutlarındaki fare Mersa Sistem tarafından 149 dolardan satışa sunulmuş. Hemen inceleme için bir tane istedik.



Tasarım konusunda bizi hayal kırıklığına uğrattığını pek görmediğimiz firmalardan Lenovo, bir ödül daha aldı. Lenovo, ThinkPad X1 ile bilgisayar kategorisinde 3000 aday arasında tasarım kalitesi, kaplaması, malzeme seçimi, yenilikçi özellikleri, çevresel etkileri, işlevselliği, ergonomik tasarımı ve marka değeri ile dünyaca ünlü iF Tasarım Ödülü'nün sahibi oldu. Zaten değerlendirecek başka kategori de bırakmamış gibi görünüyor.



Sony Ericsson, Xperia 2011 serisinde Android 4.0.1 Ice Cream Sandwich sürümünün kullanılacağını duyurdu. Xperia serisi akıllı telefonlarda yüklü olan Android işletim sisteminin son sürümü Ice Cream Sandwich Sony Ericsson Xperia telefonlarında kullanılmakta olan Android Gingerbread'in yerini alacak ve Android Honeycomb olarak da bilinen tablet sürümü ile Gingerbread'i yeni özellikler sunan birleşik sürümde bir araya getirecek. Yeni Android güncellemesinin hangi ülkelerde ne zaman sunulacağı Sony Ericsson tarafından önümüzdeki günlerde açıklanacak.

Sony Ericsson

EKRAN DIŞI



VOTDIFOG?!

Geçtiğimiz sene Serpil'in bizi Misfits'le tanıştırmasıyla birlikte tüm ofis ahalisinin hayatında yeni bir sayfa açıldı ve bir anda Misfits en sevdiğimiz diziler arasına girdi. Nefes almadan izlediğimiz ilk 2 sezonun ardından büyük umutlar içinde üçüncü sezonu beklemeye koyulduk. Birçok İngiliz dizisi gibi Misfits de 6 bölümlük sezonlarıyla tadını damağımızda bırakmıştı.

Dizinin en fırlama karakterlerinden biri olan Nathan'ın diziden ayrılacağını öğrenmemizin ardındansa "Nathansız Misfits, hmm, meh, nasıl olur ki" diye homurdanmıştık. Birkaç ay önce çıkan 10 dakikalık "Nathan özel" bölümüyle beraber tehlike çanları çalmaya başladı ve bu sezonun ilk bölümünde korktuğumuzun başımıza geldiğini fark ettik. Bu nasıl Misfits'ti!

Neyse ki dizi üçüncü bölümle birlikte toparlanmaya başladı. Hem biz Nathan'ın yerine gelen Rudy'e alıştık hem de konular her zamanki Misfits absürtlüğüne geri döndü. Hatta üçüncü bölümün tüm sezonlar arasındaki en iyi bölümlerden bir tanesi olduğunu bile söyleyebilirim. Umarım bu ritmi bozmazlar.

Biliyorum, diziyi henüz izlemeyenler için çok anlamsız olacak ama son cümle için sözü garip aksanlı karakterimiz Kelly'e bırakıyorum: "vot dı fok iz bronç!"

DAMLA PINAR GÖK



EKRANDIŞINDAKİLER

Megadeth – Th1rt3en

ON ÜÇ ARTIK UĞURSUZ DEĞİL

Konserlerinde yaşına başına bakmadan "Deyv" diye kendisini paralayan, en az bir şarkısını dinlemeden gün geçirmeyen, iflah olmaz bir Megadeth hayranıyım. Dolayısıyla da her yeni albümden önce içimde acaba bu sefer nasıl bir şeyle karşılaşacağız diye acayip bir heyecan oluyor. Peki, bu sefer nasıl bir şeyle karşılaştık? Tam bir bombayla karşılaştık efendim.

Yeni albümün ismi "Th1rt3en" olarak açıklandığında her bir haltı eleştirmeyi sevenler tarafından "bu nasıl isim yeeeaa" gibi sesler yükselse de 13. albüm için Mustaine'in hayatında önemli bir yeri olan 13 sayısının kullanılması, isimde de bunların rakam olarak yer alması bence çok güzel bir seçimdi. İçten bir şekilde söyleyebiliyorum ki aslında albümde 10'luk bir şarkı yok, ama 7'lik bir şarkı da yok. Yani baştan sona kendini sıkmadan dinlettiren, keyifli riffler, sololar ve Mustaine'in enfes vokalleriyle süslü şarkılarla dolu, son derece üst seviyede bir albüm.

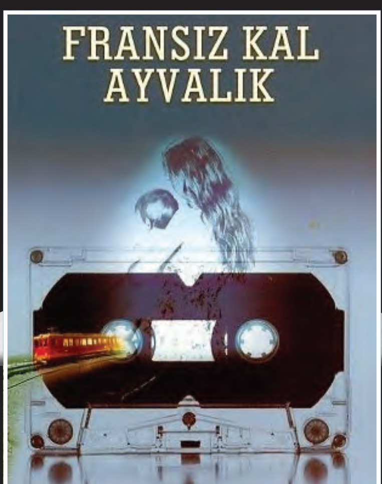
Albümde *New World Order*, *Millennium of the Blind* ve *Black Swan* gibi daha önceden aşina olduğumuz üç şarkının yeni düzenlemeleri de yer alıyor. Özellikle *Millennium of the Blind* dehşet olmuş. *Public Enemy No.1* manyak bir konser şarkısı, *Never Dead*'i dinlediğinizde "bu şarkı R.I.P'e yakışırmış" diyorsunuz, *Fast Lane* otoyolda süratle gittiğinizi hissettiriyor, *13* ise bir albümü sonlandırmak için seçilebilecek en muhteşem şarkılardan biri olmuş. Bu albümü illa bir yere koymam gerekse Youthanasia ile Cryptic Writings arasını seçerdim. Mustaine, Ellefson, Drover, Broderick, hepinizi tek tek öpüyorum, canlarım benim. Aynen böyle devam. *–Eser*



Mustafa Sağlamer Fransız Kal Ayvalık

TERS KÖŞEYE YATACAKSINIZ

ALAÇATI'YA TATİLE gittiğimde ayaklarım beni doğrudan kitapçıya götürdü. Güneş altında boza kıvamına gelirken beynimi çok yormayacak ve dili kolay anlaşılabilecek bir kitap arıyordum. Yarı Ayvalıklı bir adam olarak, rafta gördüğüm *Fransız Kal Ayvalık* kitabı ilgimi çekti. Bu ilginin sebeplerinden bir tanesi de kitabın arka kapağındaki resimde bulunan sandalın üzerinde *Fransizka L. Ayvalık* yazmasıydı. Kitabı bitirinceye kadar bunun Fransızcayla alakalı bir kelime oyunu olduğunu düşünüyordum. Gerçi kitabın sonunda Ayvalık'la çok alakası olmadığını anladım ama beni kitaba bağlayan asıl şey tüm mekânların ve insanların gerçek olmasıydı. İstanbul'da yaşayan herkes Taksim'e inerken sağdaki caminin yan sokağında bulunan tuvaleti bilir, PVC'cileri tanır, Cumhuriyet Meyhanesi'ne gitmemiş olsa bile adını mutlaka duymuştur. İşte bu sokaklarda dolanan seyyar PVC arabalarını bilirsiniz, sürekli başa dönerek çalan bir kadın sesi vardır… Hikâyede, seyyar PVC arabasından yayılan bu sese aşık olan bir karakterle karşılaşınca ana karakterin biraz deli olduğunu düşünseniz de hikâye ilerledikçe olaylar o kadar güzel bağlanıyor ve bizi o kadar farklı yerlere sürüklüyor ki 3 günlük tatil boyunca okumak için aldığım 176 sayfalık kitap 1 gecede bitti. Her sayfası sürprizlerle dolu bu kitap bence çok keyifli bir iş olmuş. Bu tip hikâyelerden hoşlananlara duyurulur. *–Burak*



Immortals

ÖLSELER DE GİTSEK

SORUN BENDE Mİ bilmiyorum ama artık her şeyin çok muhteşem, her karakterin çok epik olduğu her türlü medyadan sıkılmaya başladım. Eskiden bir karakterin uçurumdan ucu ucuna atlaması önemliydi veya bir asker 7 düşmanı tek başına yere serebiliyorsa büyük bir şeyler başarmış oluyordu. Seyirci bunu karakterden beklemiyordu çünkü. Artık seyirci empati kuramıyor başrol oyuncularıyla, onların geleceği veya sevdiceği için endişelenmiyor. İçinizde bir yerlerde karakterin bir şekilde her şeyin üstesinden, olabilecek en muhteşem şekilde geleceğini biliyorsunuz çünkü.

300'ün yapımcılarından Mark Canton'ın yapımcı olarak bulunduğu, yönetmenliğiniyse son 15 yıldır "yeni parlayan" kategorisinden çıkamayan Tarsem Signh'ın yaptığı Immortals'ın benim için bu yılın en büyük hayal kırıklığı olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Atina'nın kurucusu Thesseus'un öyküsünü, işin içine Tanrılara meydan okuyan Hyperion'u, şüpheli biçimde teni yanık Tanrıları da içine katan senaryo maalesef andığım klişelerin tamamını içinde barındırıyor. Derli toplu bir filmden ziyade bir zamanlar televizyonlarda izlediğimiz *Herkül* veya *Zeyna*'nın maceraları tadında ilerleyen senaryo ve karakter gelişimiyle pek gözlerimi kamaştırdığını söyleyemeyeceğim. Filmde öne çıkan tek şey Mickey Rourke'un oyunculuğuydu ki o bile içinden çıkılmaz bir karışıklıklar düğümü haline gelmiş filmi kurtarmaya yetmedi. *–Ali*







Kontakt 2011

İKİNCİSİ NE ZAMAN?

Türkiye Alt Kültür Topluluğu tarafından organize edilen ve bizim de sponsorları arasında bulunduğumuz Kontakt, 26 Kasım'da İTÜ Maslak kampüsünde gerçekleşti. Oldukça geniş olan mekânın üst katı 25 adet FRP masasına, alt katıysa CNBC-e, Nintendo, FRPNET, Pegasus Oyuncak, Figüratif, İstanbul Boardgame, Laika Yayıncılık, Merlin'in Kazanı ve Gerekli Şeyler gibi sponsorların standlarına aitti. Tüm gün süren etkinlikte sanırım en çok ilgiyi Game of Thrones tahtı çekti… ta ki Darth Vader gelene kadar. *Yildizsavaslari.com*'dan'dan gelen Darth Vader, Darth Maul, Bobba Fett, Mara Jade ve Imperial Navy Officer tayfası tek kelimeyle günün yıldızlarıydı.

Bir diğer sürprizse NTV Yayınları standında okuyucularıyla buluşan Sevin Okyay oldu. Etkinlikten bir gün önce Sevin Okyay'ın doğum günü olması sebebiyle Kontakt ekibi küçük bir sürpriz hazırladı ve hep birlikte Sevin Okyay'ın doğum gününü kutladık. Bilgisayar oyunları, masaüstü FRP, çizgi roman, Magic The Gathering, cosplay ve fantastik edebiyatla ilgilenen herkes için çok eğlenceli bir gün yaratan Kontakt tayfasına teşekkür ediyor ve en kısa zamanda ikincisinde buluşmayı diliyoruz. ***–Damla***







Grimm

TAM KIVAMINDA

DİYELİM Kİ *SUPERNATURAL*'ı çok seviyorsunuz ama bu kadar "doğaüstü" şey size az geliyor. 40 dakika nedir ki haftalık *canavar, şeytan, melek* gibi varlıklara olan ilgimizi gidermek için? Supernatural benzeri izler taşıyan *Grimm*, Amerika'da tam da *Supernatural* ile aynı gün ve saatte yayınlanıyor. Bu bilgi bile *Grimm*'i izlemeniz için yeterli olmalı çünkü aynı tarzdaki bir diziyi *Supernatural* gibi kendi alanında devleşmiş bir yapımla aynı saate koymak için insanda biraz şey olması gerekiyor... şey işte...

Grimm aslında bir "polisiye" ama normal polisiyelerle arasındaki temel fark, ortamın huzurunu kaçıranların Grimm'in Peri Masalları'ndan fırlamış türlü türlü yaratık olması. Ama buradaki dünya *Supernatural* gibi değil. Yani yaratıkların yüzde 99'u kötü diye bir durum yok. Aslında insanlarla daha iç içe yaşayan, normal insanlar gibi takılan yaratıklar da var bolca etrafta. Takılabiliyorlar çünkü kimse onların gerçekte ne olduklarını bilmiyor. İşte tam bu anda başrol oyuncumuz David Giuntoli'nin oynadığı polis karakteri Nick devreye giriyor. Nick'in özelliği bir Grimm olması; yani bu arkadaşımız her yaratığın gerçek yüzünü görme yetisine sahip. İlginçtir ki birçok farklı yerde karşımıza çıkan Grimm Reaper elemanlarının da Grimm'leri reap'mek için dünyayı arşınlayan tipler olduğunu da öğreniyoruz :)

Dizi daha pilot bölümüyle ilginizi çekmeyi başarıyor. Öyle yavaş yavaş başlayayım da 6. bölümde havayı yakalarım gibi bir durumu yok. İlk bölümden bolca yaratık aksiyonuyla karşılaşıyorsunuz. Dizinin kasım ortası itibariyle 4. bölümü yayınlandı. Altta yürüyen bir ana hikâyeyle birlikte bu tarz dizilerin klasik yapısına uygun şekilde bir de bölüme özel konu işleniyor her hafta. Grimm, cumartesi sabah kahvaltısında Supernatural izleyen kitlenin, öğle yemeğinde izleyeceği bir dizi. Günün birinde Supernatural'den daha fazla merak uyandırıp kahvaltı sırasını kapabilir mi bilemem. ***–Erce***



Doğu Yücel – Varolmayanlar

V MASKELERİNİ HAZIRLAYIN

DOĞU YÜCEL ADINI *Blue Jean* okuyucuları biliyordur. Edebiyat çevresinde de *Düşler, Kâbuslar ve Gelecek Masalları* ve *Küçük Kıyamet* kitaplarıyla tanınır. Her iki kitabının da filmi olması elbette tesadüf değildir. Sinefil olduğu için sinematografik üsluba sahiptir. Üçüncü kitabı *Varolmayanlar*'da da durum değişmiyor.

Kitapta çarkların bir parçası olan, sıradan bir hayata sahip bir gencin giderek ilginçleşen hikâyesine bakıyoruz. Karakterimiz babasından kalma eski dolmakalemle bir hikâye yazıyor ve bu hikâye ertesi gün aynen gerçekleşiyor. Genç karakterimiz bu serüvende çok az insanın bildiği bazı sırları öğreniyor. Dünyayı değiştirecek anahtarın tek sahibi oluyor ama beklenmedik olaylar ve gizemler de bizimle beraber yürümeyi ihmal etmiyor. Fantastik edebiyat severlerin ortak şikâyeti "Türkiye'de bu fantezi türüne niye talep yok" düşüncesi bu kitapla biraz mola vermişe benziyor çünkü Varolmayanlar hem barındırdığı hayal gücüyle okuyucusunu mutlu ediyor hem de kitabın hücrelerini oluşturan pek çok eski-yeni sanatçıya saygı duruşunda bulunuyor.

Yazım süreci hiç de kısa olmayan kitap, hikâyesini anlatıp sahneden inme telaşında değil. Doğu'yu tanıyanlar bilir, anarşist bir tarafı vardır :) Kitabında da bu anarşizm buram buram kokuyor. O kadar ki Türk basını kitaba "hayalperest manifesto" bile dedi. Elbette biraz pazarlama numarası da var bu tanımda ama haksız da değil. Hayalperest, kanı kaynayan pek çok gencin kendinden izler bulacağı, zeki bir kitap Varolmayanlar. Hayalperestliği öven, gerekli kılan, modern köleliği yeren, kaderciliği çürüten bir yapısı var. Ya çok seversiniz ya da hiç sevmezsiniz, tonları da o kadar net işte. –***Volkan***



Myrath – Tales of the Sands

SIRA SİZDE

BAZI GRUPLARI GEÇ keşfediyorum. Myrath bunlardan biri. DvK'da bir başlıkta görene kadar ya gruptan habersizdim ya da daha önce bir yerlerde ismine denk gelip sallamamıştım. İyi ki görmüşüm, hayatıma hoş geldin Myrath. Lakin benim şöyle de bir özelliğim var; kendimce böyle keşifler yaptığımda başkaları da mutlaka dinlesin, sevsin diye ilginç bir çabaya girişiyorum. Şimdiye kadar birçok kişiyi Myrath'a bulaştırdım, sıra sizde.

Myrath Tunus'lu oriental/progressive metal grubu ve Tales of the Sands de grubun üçüncü albümü. Pek progressive seven biri olmamama rağmen bu kombinasyona dibim düştü. Albüm 11 şarkıdan oluşuyor ve yaklaşık 50 dakika boyunca bir yandan kulaklarınızın pasını silerken, bir yandan da beyninize müthiş melodiler işliyor. Bu melodiler öyle kuvvetli ki kafanızın içinde tekrar ettiği için geceleri uykuya odaklanamadığınız bile oluyor (true story).

Adetten olduğu üzere albümün en çok öne çıkan şarkılarını sayayım diye düşündüm, tüm şarkıları sırayla yazdığımı görünce vazgeçtim. Yine de neyle karşılaşacağınızı görmek için *Merciless Times* ve *Under Siege* kliplerini izlemenizi öneririm (tinyurl.com/myrath1 ve tinyurl.com/myrath2). Tales of the Sands, yaptığınız müziğe bu coğrafyaya özgü bir hava katmanın üç dört darbuka sesi eklemek anlamına gelmediğini gösteren bir albüm olmuş. Umarım sizin de dikkatinizi çeker. –***Eser***



Coldplay Mylo Xyloto

GÜZEL GİBİ AMA DEĞİL GİBİ DE

Daha önce hiç dinlemediğiniz şarkılarını uzaktan duysanız bile "işte bu şarkı onların" dedirten bazı gruplar vardır. Coldplay benim için o gruplardan. Bu yüzden de Mylo Xyloto'yu ilk dinlemeye başladığımda neyle karşılaşabileceğimi az çok kestirebiliyordum.

Yanılmışım.

İlk dinlediğimde yadırgadım biraz. Tanıdığım Coldplay'i değil, albüm kapağı gibi rengârenk, her telden şarkılar çalan bir albüm buldum. Sonra alıştım çünkü bu zaten benim bildiğim ve sevdiğim Coldplay'di. Aynı anda hem yabancı, hem de tanıdık gelmeyi başarmışlardı bu albümleriyle.

Albüm kötü değil, bir *X&Y* değil yani karşımızdaki. Ancak bugüne kadar izlediklerinden farklı bir yol tutturmuşlar. Hoş, albüm öncesinde çıkan single'lardan (Paradise özellikle) bugüne kadarkilerden farklı bir şeyle karşılaşacağımız belliydi. Şarkılar o kasvetli Coldplay havasında değil, hele bir *Princess of China* konusu var ki ona hiç girmeyelim. Dinlerken bir anda, "Ama bu Chris Martin değil, ya bu şey... Rihanna bu?!" tarzı bir tepki vermiştim. Evet, albümü baştan sona dinliyorum ama arada sırıtıyor bu şarkı. Özellikle albüm öncesinde çıkan diğer single *Every Teardrop Is A Waterfall* ve albüme oldukça hızlı ve farklı bir başlangıçla giren *Hurts Like Heaven* favorilerim oldu –ikisi de alıştığımız tarzın dışında ne ilginçtir ki.

Mylo Xyloto hakkında söylenecek en önemli şeylerden bir tanesi de, tüm bu değişik ezgilerle sonu mutlu biten bir aşk hikâyesini anlatması. Zaman zaman hüzünlenecek anlar yaratıyor ancak bu sefer sonunu güzel bağlamış Coldplay. Bu farklı renklerdeki şarkılarını bir aşk hayatının iniş ve çıkışlarına yerleştirmeyi başarmış. Değişik şeyler denemeleri güzel ve neyse ki onları dinlerken yine Coldplay olduklarını anlıyorum. Bu bağ devam ettiği sürece ne çıkartırlarsa dinlemeye devam edeceğim sanırım. –***Emre İ.***



ESER GÜVEN



Father time, I'm running late
I'm winding down, I'm growing tired /
Megadeth - Time: The Beginning

Baskan Kurgu-Bilim Serisi

BAZI ŞEYLER VARDIR, sahip olduğunuz için kendinizi şanslı hissedersiniz. *Baskan Kurgu-Bilim Serisi* işte bende tam olarak bu duyguyu uyandırıyor. Baskan Yayınları 25 kitaptan oluşan bu seriyi tam da benim ilkokul dönemimde, yani 1980'lerde piyasaya sürmüş. Okumaya karşı ilgim çok küçük yaşta başladığından okuldan çıkar çıkmaz kırtasiyeye gidip hangi kitaplar gelmiş diye bakar (o zamanlar kırtasiyelerde kalem, silgi gibi şeylerin yanı sıra kitap da satılırdı), sokak aralarındaki sahaflarda ilgimi çeken bir şeyler bulabilir miyim diye dolaşırdım. Yine bu ziyaretlerimden birinde Uzay Şeytanları ve Dünyalı İstilacılar isminde iki kitaba denk geldim ve bunun daha yeni yeni yayınlanmaya başlayan bir seri olduğunu öğrenmem uzun sürmedi. Önce arada kaçırdığım kitapları aramaya koyuldum, sonra da "abi yenisi geldi mi" diye kırtasiyecimizi tacizlere başladım ve gerisi geldi.

Şunu rahatça söyleyebilirim ki beni (ve eminim ki daha birçok kişiyi) bilimkurguya başlatan kitaplardır bunlar. Aralarında Isaac Asimov, Arthur C Clarke, Ray Bradbury, Stanislaw Lem gibi ülkemizde diğerlerine nispeten daha çok bilinen yazarların yanı sıra, Robert Silverberg ve Ray Cummings gibi bilimkurgu literatürünün ünlü isimlerinin de bulunduğu 16 yazarın eserlerinden oluşan seriyi değerli kılan (en azından benim için) birkaç nokta var. Farkında mısınız, artık bu tür serilerle karşılaşmak mümkün değil. En yakındaki kitapçıya gidin ve bilimkurgu raflarına bir göz atın bakalım. Neredeyse tamamının popüler, tanınmış yazarların kitaplarıyla dolu olduğunu göreceksiniz. Yeni bir şeyler keşfedebilme ihtimaliniz pek yüksek değil, çünkü muhtemelen yayınevleri bu tür riskler almak yerine bilindik kitapları 30 liradan satmanın daha rahat olduğunu düşünüyorlar (hatta tek kitabı ikiye bölüp daha paragöz bir yaklaşım bile sergileyebiliyorlar). Ucuz ve erişilebilir kitap kavramı geçerliliğini yitirmiş durumda.

Serinin diğer bir güzelliği de ortalama 200 sayfadan oluşan kitapların tam "paperback" kıvamında olması, sırt ve kapak tasarımlarının birbiriyle uyumluluğu ve aslında çok kaliteli olmasa da gayet rahat bir okuma sağlayan çevirileri de diğer artıları. Her ne kadar "hardcover" kitaplara büyük ilgi duysam da, bu boyuttaki kitapların özellikle ev dışında kitap okumak için biçilmiş kaftan olduğunu düşünüyorum. Ve son olarak bence serinin en değerli kısmı artık piyasada olmaması. Başta da söylediğim gibi yıllar önce baskısı tükenen bu kitaplara sahip olmanın bir şans olduğunu düşünüyorum. Bence siz de kendinize bu şansı sağlayın, azıcık sahaf gezin ve nadir kitap satan sayfaları ziyaret edin. Kim bilir belki de bu kitaplar sayesinde çocuğunuz da bilimkurguya bulaşır, fena mı olur?



Nirvana – Nevermind

MADEM NOSTALJİK BİR giriş yaptık, aynı hızla devam edelim. 12-13 yaşlarındaydım, babam sıkı bir rock sevdalısı olduğu ve bizi de küçüklükten beri bu süper mayayla yoğurduğu için televizyon ve radyoda bolca rock programı izleyip dinliyorduk. Yine böyle bir günde televizyonda bir klip dönmeye başladı. Sesini açtım.



Şarkıyı dinlerken hissettiğim şeyi tek kelimeyle "büyülenmek" olarak nitelendirebilirim. Evet, gerçekten büyülenmiştim. Babam içeride başka bir şeylerle uğraşıyordu, salona geldi ve "bu da hangi şarkı" diye sordu. Televizyona odaklanmış halde klibin bitmesini bekledik neyin nesi olduğunu öğrenmek için. Ekranda "Nirvana – Smells Like Teen Spirit – Nevermind" kelimeleri yazdı.

İki gün sonra kardeşimle apartmanın bahçesinde top oynuyorduk. Babam balkondan "Eser" diye seslendi. Bir yandan gülüyor, bir yandan elindeki kaseti sallıyordu. "Nevermind" diye haykırarak eve koşturdum, kasedi teybe koyduk ve sanırım biz o gün Nirvana'ya ulaştık. İşte çocukluğumun benim için en güzel anılarından birinin kaynağı olan Nevermind, bu yıl 20. yaş gününü remastered kayıtlardan oluşan 2 CD'lik "Deluxe Edition" ve 4 CD'lik "20th Anniversary Set" ile kutluyor. Her ne kadar özel kutulu seti alabilecek kadar zengin olmasam da, kendimce minik bir kutlama yapamayacağım anlamına gelmiyor bu. Dolayısıyla bu yazıyı yazarken arka planda bana eşlik eden, rock tarihinin en önemli albümlerinden biri olan Nevermind'a "doğum günün kutlu olsun manyak şey" diyorum. Üfle bakalım mumları.





Zafer Yılmaz

HEM ÇALIŞIYORLAR HEM DE EĞLENİYORLAR –DAMLA PINAR GÖK

Akustikhane programıyla yakından takip ettiğimiz ve her bir programında bugüne kadar karşımıza çıkmayan bir mucize yaratan Zafer Yılmaz oldu bu ay konuğumuz. Geçmiş projeleri, bugünü ve bundan sonrası için fikirleri hakkında yaptığımız keyifli sohbetin sonrasında bir kez daha emin oldum ki, ileride çok sayıda başarı öyküsünün öznesi olacak ismi. Hayallerinin peşinden koşan bu genç ve yetenekli yapımcıyı takip etmeyi unutmayın.

Önce bize biraz kendinden bahseder misiniz? Kimsin, neler yapıyorsun?

Oniki Yapım adında bir şirketim var. Burası pek çok genç insanın bir araya gelerek belirli projeleri ortaya çıkarttığı bir yer. "Bir patron, çeşitli çalışanlar var" değil, ben "katılım şirketi" diyorum buraya. Kim katılırsa, yapabileceğimiz bir şey varsa, birlikte yapmak üzerine bir politikamız var. Baktığımız zaman 18 kişi falanız, hani öyle çok küçük bir ekip değiliz. Her gün sabit bir ofiste buluşup çeşitli işler yapan insanlar da değiliz, çünkü bizim işimiz öyle bir iş değil. Yani her gün bir araya gelip yapabileceğimiz bir şey yok. İş yaparken bir taraftan da ofiste olan insanlarla keyifli vakit geçirmek, her hafta yeni müzikler dinlemek, yeni bir film seyretmek gibi kendimize zaman yaratabildiğimiz durumlar yaratmaya çalışıyoruz.

Akustikhane yakından takip ettiğimiz, çok güzel bir proje. Neler yaşadınız bugüne gelene kadar, nasıl gelişti olaylar?

Akustikhane gözbebeği projemiz. Ben aslında tiyatro yapıyordum bundan önce; hâlâ da yapıyorum. Aynı zamanda Emre Kınay'ın asistanıyım ve herhalde zannediyorum bir 10 sene daha öyle kalacağım. Asistan olarak devam ettiğim tiyatro hayatımın bir döneminde oyunları hazırlarken müzikal yapmaya başladık, müzikalleri yaparken müzisyenlerle tanıştım. Tanıştığım müzisyenler çeşitli sanatçılara eşlik ediyorlardı, kendi gruplarıyla birlikte barlarda sahneye çıkıyorlardı. Keyifli hayatları vardı ama yaz geldiğinde adamların işi gücü, yapacak bir şeyleri kalmıyordu. Ben de bu soruna çözüm bulmak istedim ve müzisyenlerden kurulu bir ekiple bir müzik programı yapalım dedim. İlk olarak 6 Haziran 2010 tarihinde *bir bölüme en çok benzeyen* demoyu çekebildik. Maslak'ta Sheraton Hoteli'nin içinde Extreme Audio diye bir mağaza var. Buraya Orhan Aydoğan diye bir bey hi-fi demo odaları yapmış; yani aslında "hi-fi" değil, "hi-end". 100,000 Euro'ya satılan amfiler bunlar, ama ciddi anlamda gerçeğe yakın ses veriyorlar. Biz de mekânı çok beğendik ve "Orhan Bey" dedim, "bizim burada çekim yapmamıza izin vermelisiniz, burası çok güzel olmuş!" O da kabul etti. 6 Haziran günü Elif Çağlar, Bilal Karaman ve Meriç Demirkol'la birlikte ilk demomuzu çektik. Amacımız *neye benziyor, nasıl bir iş ortaya çıkardık, hatalarımız nelerdi* diye demoyu izleyip görmekti. Hatta videoyu izleyenler bilir, Elif Çağlar'ın You Got Me'yi söylediği bölümde yaka mikrofonları yoktu. Demo çekiyorduk çünkü. Sesi nasıl alırız falan diye düşünmemiştik. Tonmayster'imiz Mert Karayazı ciddi anlamda uzun bir süre uğraştı, dinlenebilir ve izlenebilir bir bölüm haline getirdi. Çok fazla hata vardı o bölümde ama iddia ediyorum ki iki sezon programımız içerisinde en iyi bölümümüzdür. Amacımız daha alternatif şeyleri, yani popüler olmayanı ekrana getirmekti. Tabii dünya zor bir yer.

Ben de onu soracaktım… Türkiye'de televizyonculuk sırtını popüler kültüre dayamış durumda. Bu kadar popüler kültüre dayalı bir sektörde alternatif işler yaparak tutunmayı nasıl beceriyorsunuz?

İşte tutunduk bu zamana kadar, artık biz de

tutunamıyoruz :) Yani o bir süreçti. O zaman şanslıydık. Sponsor bu işlerde en önemli şey, sponsor varsa yapılmayacak hiçbir iş yok. Pek çok şey maddi güce dayanıyor. Biz de popüler olmayanı sponsorla ekrana taşıyabiliyorduk, fakat bu sene sponsorumuz yok. Bulamadık da değil. Bu sene biraz rahat etmek istedik işin gerçeği, çünkü sponsor bulmak çok uğraşlı bir süreç ve burası Türkiye. Popüler olanın daha ön planda olduğu bir ülke, alternatif insanlar için çok fazla yatırım yok. Biz alternatife yatırım yapmak istedik, zaten konuk profilimize de bakarsanız hep öyleydi.



Bütçemizi kanal karşılıyor bu sene. Dolayısıyla biraz daha popüler kültüre hizmet edebilecek konuklar alıyoruz. Bu arada, popüler müzisyenleri eleştirmek değil niyetim, çok keyifli onların yaptıkları işler de. Fakat onlar zaten istedikleri zaman istedikleri yerde olabiliyorlar. Ben alternatif kültüre bir yer açmak için bu programı yapıyordum. Şu anda gene tabii alternatif kültüre bir yer açabiliyoruz ama kıyasladığımız zaman yarı yarıya oluyor. Eskiden programın 2/3'si alternatif konuklardı. "4 programda bir popüler konu alalım" durumundaydık. Şimdi öyle değil mesela, "2 bölüm popüler gidelim, 2 bölüm alternatif gidelim" gibi bir tarzımız var. Aslında bu da çok fena değil çünkü alternatif müzisyenler popüler kültürünün müzisyenlerinin ün kattığı programda yer bulacaklar.

Sonuçta programa gelen popüler isimlerle de *Televole* yapmıyorsunuz. Yine o popüler isimleri alternatif tarzda görüyoruz.

Aynen öyle. Mesela Manga 2 haftalık hazırlık sürecinden sonra bir çello, bir saksafonla geldi. Hangi Manga şarkısında saksafon duyulmuş ki bugüne kadar! Müzisyenler önceden hazırlanıp geldiklerinde çok güzel bölümler çıkıyor. Bir de cover şarkı söylüyorlar. Mesela, Yüksek Sadakat'in solisti Kenan Vural aslında Kafile şarkısının ilk söyleyeni değildir. O şarkı Yüksek Sadakat'in eski solistinin şarkısıdır. Arada bir farklılık oluyor, bir de ondan dinlemiş oluyorsun. Ya da ne bileyim, Fırat Tanış'a Bülent Ortaçgil şarkısı söyletmiş oluyorsun. Gökhan Kırdar yabancı bir şarkı söylüyor. Haluk Levent, Ahmet Kaya ve Grup Merdiven şarkılarını söylüyor. Müzisyen açısından da bir yenilik bu. Tabii ben çok şey istiyorum; biri gelsin bir pop şarkısını rock yapsın, biri rock şarkısını pop yapsın, öbürü onu caz yapsın. O kadar kafalar karışsın yani, yepyeni şeyler çıksın. Gülçin Ergül mesela, Hepsi grubunun sarışın kızı o kadar güzel caz yaptı ki bir programda. Vakti olan mutlaka biraz dinlesin o kayıtları. Bu da müziğe katkı oluyor. İnsanı başka bir yönden görmek aslında burada yapılan şey.



Biraz da Balık Gözü'nden bahsedebilir miyiz yoksa daha sürpriz mi?

Bir nostalji programı Balık Gözü. *1980'lerde nasıldı, bugün nasıl oldu* konsepti. Ufak örnekler vermek gerekirse; mesela futbolcuların formaları 80'lerde nasıldı, bugün nasıl? Nasıl müzik dinlerdik? Düşünün mesela, koca plaklar vardı o zaman, omzunda müzik seti taşıyan insanlar vardı. Bugün iPod diye bir şey var. Teknoloji ne kadar değişiyor ve insanı nereye getiriyor, ona bakıyoruz birazcık bu programda. Mesela televizyonlar… Kim televizyonun buralara kadar gelebileceğini, 3 boyutlu televizyonlarda film izleyeceğimizi düşünebilirdi o zamanlarda. Medya ne kadar değişti. Bugün sosyal medya sayesinde, her şeyi artık internetten öğreniyoruz. Konularımız tabii çeşit çeşit. Mesela Super Mario oynuyorduk biz, tabancayla ekrandaki kuşu vuruyorduk Duck Hunt'ta. Bugün Kinect var. Hiçbir şey olduğu gibi kalmıyor. Tiyatrolar mesela, sahneden sokakta oynanan tiyatroya geldi modern sanat. İşler çok değişiyor, yapılar değişiyor. Balık Gözü, insanların bunları hatırlaması için var olacak.



Son olarak Balık Gözü programının ilk konuklarını öğrenebilir miyiz? **Hain bir gülüş var burada**

Sinan Akkol ve Furkan Faruk Akıncı ilk konuklar. Bilgisayar oyunları tarihi hakkında keyifli bir sohbet gerçekleştirdik :)

Damla'nın Notu: *Ben, Volkan, Sinan ve Zafer uzunca bir süre düşündük taşındık ama bir türlü Duck Hunt'ın çalışma mantığını çözemedik ve bir noktadan sonra takdir-i ilahi deyip yolumuza devam etme kararı aldık. Sahi, o ördeği vurup vuramadığını nasıl algılıyordu o tüplü televizyonlar? (Madem sordunuz, cevap bu ay derginin sayfaları arasında bir yerde - Serp.)*

Ao No Exorcist

O KILICIN KULLANILMAYACAĞINA KİMSE İNANMAMIŞTI ZATEN -İPEK CEVAHİR

Ortada ciddi şekilde maceraların ve süper güçlerin buluştuğu shounen serisi bolluğu olmasına rağmen, dikkatinizi çeken bir tane bulup devam etmek istediğiniz yeni başlıklar azalıyor mu? Öyleyse Ao no Exorcist'i henüz denememişsiniz. Türündeki bir serinin sunabileceği her şeyi fazlasıyla sunan ve bu sunduklarını takip etmeden duramayacağınız kadar eğlenceli hatta sade bir hale getiren Ao no Exorcist (Blue Exorcist), son zamanlarda beğenerek izlediğim shounen serilerinden biri.

İnsanların yaşadığı Assiah ve şeytanların yaşadığı Gehenna adlı iki boyuttan meydana gelen bir dünyada, Exorcist'ler dev bir organizasyon olarak Assiah'ı korumak için çalışan insanlardır. Hikâye, çocukluğundan beri sergilediği agresif tavırlar yüzünden başını dertten kurtaramayan Okumura Rin'in etrafında gelişiyor. Fujimoto Shiro tarafından yetiştirilen Rin ve ikiz kardeşi Yukio, Yukio'nun doktor olmak için True Cross Akademisi'ne gidecek olmasıyla ayrılmak üzeredir. Ayrılığa kısa bir süre kala yaşanan büyük bir saldırıda Shiro, Rin'i korumak için kendini feda eder. Shiro'nun asla çekmemesini söylediği Kurikara adlı kılıcı kullanmak zorunda kalan Rin ise, kılıcı çekmesiyle birlikte saklı kalması gereken gücünü uyandırmış olur. Kim olduğunu öğrenen Rin, Shiro'nun intikamını almak için bir Exorcist olmaya ve şeytanı yenmeye karar verir. Exorcist eğitimi için gitmesi gereken yer ise yine True Cross Akademisi'dir.

Kataou Kazue'nin 2009'dan beri aylık olarak devam eden mangasından uyarlanan Ao no Exorcist'in animesi için 2 sene kısa bir süre gibi görünse de toplam 25 bölümde toparlamışlar konuyu. Henüz yeni sayılabilecek bir geçmişi olmasına rağmen şimdiden birçok hayranın seriyi FMA ile karşılaştırması, ileride önünün ne kadar açık olabileceği hakkında



güzel bir örnek. Adaptasyon olarak ise Fukuyama Jun'dan Hiroshi Kamiya'ya harika bir seslendirme kadrosu, animasyonu ve temposuyla tatmin edici bir uyarlama.

EINS, ZWEI, DREI!

Serinin değinmeden geçemeyeceğim tek bir yanı var; ne yazık ki ortasından itibaren izlediği yol ana hikâyeden kopuyor. Şöyle açıklayayım: FMA'yı ilk kez animeden izleyenlerdenseniz, sonradan mangadaki hikâyenin farklı olduğunu öğrendiğinizde "olsun gene de anime harikaydı" diye düşünmüş olabilirsiniz. Bu durumda onca kişinin neden çevresindekileri mangayı (ya da mangayı takip eden ikinci anime adaptasyonunu) okumaya teşvik ettiğini görür ve büyük ihtimalle hak verirsiniz. İşte en basit şekliyle Ao no Exorcist'teki değişiklikte yaşananları bu örnekle açıklayabiliriz. Animeyi takip edenler çok mutlu, çünkü beğendikleri bir seri oldu ve hakikaten kaliteliydi. Mangayı takip edenlerse adaptasyon gördükleri için mutlu ama hikâyenin geri döndürülemez bir şekilde değiştirilmesine anlam veremiyor. Hani anlarım, aylık bir manga serisini animeye uyarlarken eğer hikâye çok ilerlememişse (ki niye acele ediyorsunuz hemen uyarlamak için) doldurma bölümler yapılabilir. Fakat bir hikâyeyi kökten etkilemek vardır, bir de mangadaki konunun açık kapı bırakacak şekilde etrafından dolanmak vardır. AoE maalesef ilk yolu izliyor ve manga ileride animeyi doğrulamaya kalkışmadığı sürece konuyu biraz saptırıyor. Dolayısıyla seyircileriçin son bölümler tatmin edici olsa da, diğerleri için ileride devam serisi umutlarını kıran cinsten. Hikâyeyi iki şekilde de takip etmek isteyen varsa, anime manganın 14. bölümünden itibaren ayrılıyor.

Buna rağmen iyi haber var: Geçen ay bahsettiğimiz gibi bir film adaptasyonu yolda! Filmin bir yeniden anlatımı mı yoksa yeni bir hikâye mi olacağı henüz belli değil. Bence filmde şu anda mangada devam etmekte olan macerayı ele alsalar tadından yenmez.

Shounen tarzını sevenler için Ao no Exorcist son derece sürükleyici ve eğlenceli bir seri. İzlemekle kalmayın, okuyun da mutlaka. Tüm renkli karakterlerinin ötesinde Mephisto Pheles ayrı harika ve hangi adaptasyonu tercih ederseniz edin sonuna geldiğinizde daha fazlasını dört gözle bekleyeceksiniz.

KÜNYE

Animasyon: *A-1 Pictures*
Yönetmen: *Okamura Tensai*
Senaryo: *Yamaguchi Ryota*
Orijinal Hikâye: *Katou Kazue*
Karakter Tasarımı: *Sasaki Keigo*
Animasyon Yönetmeni: *Sasaki Keigo*







Chi'nin Bonusu okuyucularından

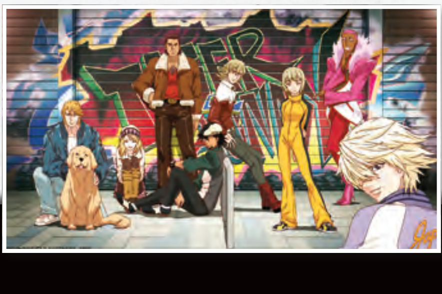
Bugüne kadar, kedilere karşı zaafı olmayan bir canlıyla karşılaşmadım sanırım. Hele ki *Chi's Sweet Home*'u izlerken kedilerin tuhaf huylarını gözünün önüne getirmeden Chi'nin hareketlerini takip etmek neredeyse imkânsız çünkü tüm seri, etrafını ve yeni evini keşfeden yavru bir kedinin gözünden anlatılıyor. Çok kısa ve son derece sade bölümleriyle günlük dozlar halinde alınabilecek Chi's Sweet Home, Konami Kanata'nın 2004 yılında başladığı mangadan sonra animeye de uyarlandı.

Hâlâ devam etmekte olan manganın yayınevi Kodansha, 9. cildin sınırlı sayıda basılacak versiyonunun yanında verilecek özel bir şey için fikirleri okuyucularına sunmuş. 2012 baharında yayınlanacak 9. cildin armağanı için oylamalar da okuyuculara açık. Yarışmada kazanan fikir, Konami Kanata tarafından çizilen özel bir illüstrasyonun sahibi olacak. Şu ana kadar gelen öneriler arasında USB Chi, sünger Chi, kulaklık Chi, hatta pati izlerini basabildiğiniz damga Chi'ye kadar her fikri bulabilirsiniz. Son katılım tarihi 15 Aralık olan yarışmada şansını denemek isteyenler (ve Japonca bilenler) varsa ya da sadece önerilere göz atmak isterseniz: http://try.cuusoo.com/chissweet

Filmlerden Bahsetmişken...

Geçtiğimiz ay Tiger & Bunny'nin 2, Madoka Magica'nın ise 3 filme uyarlanacağı kesinleşti. Bir yandan "bize film değil, seri verin" diye haykırmak istiyorum çünkü en iyi hesapla son Madoka filmini 2014'te izleyeceğiz ama bir yandan da bu sene bayılarak izlediğim bu iki harika serinin devam etmesine karar verilmiş olmasına seviniyorum.

Hero Awards 2011'de açıklanan T&B duyurusunda daha önce görülmemiş sahneler kullanıldığından bir devam konusu olacağı düşünülüyor. Madoka'nın iki filmininse serinin yeniden anlatımı (hayır), fakat üçüncüsünün tamamen yeni bir hikâye olacağı kesinleşmiş.



Shaman King, Flowers ile Devam Ediyor

Ülkemizde de ekranlara gelen Shaman King'in, beklenmedik ama sevindirici bir gelişmeyle mangasının devam edeceği kesinleşti. Takei Hiroyuki'nin mangasından uyarlanan Shaman King için eylül ayında "önümüzdeki baharda büyük bir projenin olacağı" duyurulmuştu. Shaman King -Flowers- adını alacağı söylenen mangada, ilk serinin ana karakteri Asakura Yoh yerini oğlu Hana'ya bırakacakmış.

Kısa süre önce ünlü seslendirme sanatçısı Hayashibara Megumi'nin (Ayanami Rei, Lina Inverse, Ranma, Faye Valentine gibi unutulmaz rollerinin yanında aynı zamanda Shaman King'in Anna'sı), 21 Ekim'de NicoNico'da yayınlanan Shaman King'in "Osorezan Revoir" adlı parçasını seslendirdiği ve videodaki illüstrasyonun Takei Hiroyuki'ye ait olduğu doğrulanmıştı. Anna'nın söylediği Osorezan Revoir, manganın 19. cildinin ve bir sagasının da ismi niteliğinde (parçayı YouTube'dan dinleyebilirsiniz: http://tinyurl.com/ogzshamanking).

Aslında Osorezan Revoir parçası, Shaman King'in yeni bir hikâyeyle kasım ayındaki geri dönüşünü kutlamak amacıyla hazırlanmış. "Zero Story" olarak anılan yeni hikâyelerde, Yoh'un daha önce yer verilmemiş kısa maceraları anlatılacakmış.



Yeni Kenshin Bölümleri

Nobuhiro Watsuki'nin efsane serisi Rurouni Kenshin'in anime uyarlamasının bu sene 15. yıldönümü kutlanırken, sene ortalarında yeni bir anime projesine yeşil ışık yakıldığının duyurulması muhtemelen bu sene içinde yapılan en heyecan verici açıklamalardan biriydi.

Kenshin'in yeni bir anime adaptasonu duyurusundan söz edilmesinin bile yaratacağı heyecanı izleyenler bilirler; anime serisinin Kyoto macerası sonrasında aslında mangada devam eden harika bir final sagası daha vardı ancak bu kısım animeye hiç uyarlanmamıştı. Onun yerine çok daha ciddi bir tarzda, mangadan farklı bir havada ilerleyen, hatta farklı bir şekilde işlenen 4 OAV bölümü yapılmıştı. Aradan 15 sene geçince, haliyle yeni bir proje ihtimali pek akıllara gelen bir seçenek değildi.

Öte yandan biraz hevesimiz kursağımızda kaldı desek yalan olmaz çünkü bir süre sonra bu "yeni animenin" aslında "Misao'nun gözünden Kyoto arc'ın anlatıldığı 2 bölüm" olacağı gibi acı bir gerçekle karşı karşıya geldik. Evet Misao'yu seviyoruz ama bu yapılana "troll"den başka isim bulamıyorum. İlk bölümü Japonya'da bazı sinemalarda da yayınlanacak olan yeni bölüm, 17 Aralık'ta seyirci karşısına çıkacak.





2012'DEN BEKLEDİĞİMİZ 12 ŞEY

Mümkün olduğunca *yeni yıl, yeni umutlar, yeni beklentiler* gibi klişelere girmeden anlatmaya çalışacağım bu dosyanın konusunu. Düzenli olarak oyun oynayan, film ve dizi izleyen, kitap okuyan her insan gibi biz de hoşumuza giden/hoşumuza gideceğini düşündüğümüz yapımların akıbetlerini düzenli olarak takip ediyoruz. Üstelik yeni yılın hemen öncesinde alınan ve takriben ocak ayının ilk haftasında son bulan *sigarayı bırakacağım, rejime başlayacağım, artık yazılarımı günü gününe yazacağım* kararlarından farklı olarak, uzun zamandır ve inatla takip ediyoruz (bir yeni yıl klişesinden kaçıp ikincisine tutulan ben, yeni yılda klişelerden uzak bir yaşam diliyorum kendim için). Muhtemelen 2012 yılı içerisinde burada bahsettiğimiz şeylerin birçoğunun ayrıntılı incelemesine yer vereceğiz (Sinan'ın yazısı hariç) ama hazır yeni yıl da yaklaşıyorken 2012'den beklediklerimize topluca bir göz atalım mı?



SPARTACUS: VENGEANCE

Tarihe meraklı ve kılıç kalkan olsun benim olsun anlayışına sahip bir adam olarak Spartacus dizisinin hayranı oldum. İlk ve ikinci sezonu defalarca seyredip doyamadım. Başrol oyuncusu Andy Whitfield'ın kanser olup ölmesi beni çok düşündürdü. Diziye yeni karakter eklendiğinde eskisinin yerine geçemez diye düşünüyordum ama ikinci sezonda gelen Gannicus karakteri Spartacus'u aratmayacak kadar iyiydi ve diziye çok iyi uyum sağlamıştı. Öyle ki tüm dizi Gannicus üzerinden devam etse kimse şikâyet etmezdi. Bu yüzden de yeni sezonda Spartacus'ü oynayacak olan Liam McIntyrre hakkında zerre şüphem yok. Eminim ki Andy'i aratmayacak. Oyuncuların ağırlıklı olarak Avustralyalı aktörlerden oluşması, tanımadığımız bir sürü ismi karşımıza çıkartıyor. Kurgunun çok ağır kan, vahşet ve cinsellik üzerine oturması yüzünden televizyonlarda kesilmeden yayınlanması imkânsız olsa da, zaten kim bu eksik haliyle diziyi televizyondan seyreder ki? Yeni bölümde arena sınırlarından çıkıp Spartacus'ün Roma'ya kök söktüreceği, büyük çapta savaşları diziye nasıl yedireceklerini, savaş formasyonlarını nasıl göstereceklerini, diziye eklenecek yeni karakterleri ve geri dönecek eski dostları çok ama çok merak ediyorum. Malum, Spartacus, ordusuyla beraber tüm Roma'yı alt üst etmiş ve üstüne gönderilen tüm orduları yerle bir etmişti. Bir de deniz filosu olsa belki de tarihin akışını değiştirebilecekti. Dizi yayınlandıktan sonra hemen seyredip, bir hafta boyunca sürecek ofis muhabbetleri yapmayı çok özledim. Yeni sezon çok fena olacak çok! **-Burak**



RADIOHEAD KONSERİ

Binlerce kişiye konser veren o grup artık on binlere konser verir oldu. Bir nesil onlarla büyüyüp onlardan esinlendi. Her şey değişti, Radiohead bile. Ama tek bir şey değişmedi, onlar konser için Türkiye'ye hâlâ gelmedi! 2012'de artık Radiohead'i İstanbul'a bekliyoruz. Varsın dünyanın sonu gelsin; ölmeden önce gözlerimiz açık, kulaklarımız temiz, kendi ağızlarından dinleyelim Radiohead parçalarını. Kendimizden geçelim, kendimizi bulalım, saygımızı gösterelim, feeeeyyyd auuuddegeeeen diye bağıralım. Minik kuşlar 2012 yazında bir şeyler olacak diyor ama belli olmaz, Radiohead bu. Kafası atınca, Asya'da bir sorun çıkınca, "gelmiyorum" der gelmez. Ya da en iyisi ofiscek Roma'daki konsere mi gitsek? Masraflar şirkettenmiş he? Olmaz mı? **-Volkan**



GHOSTBUSTERS III

Hollywood'un aklı fikri geçmişte bu aralar. Geçmişin güzel anılarında kalması gereken çoğu filmi, bizde bıraktıklarına hakaret eder gibi yeniden çekiyorlar. Ama… şu noktada kocaman bir "ama" demek istiyorum. O eski filmlerden bazıları da sanki yarım kalmış gibiler, sanki daha yapacakları çok şey varmış da erkenden kuruyup kalmışlar. Söyleyin bana, hanginiz yeni bir Geleceğe Dönüş istemez? Benim için "keşke yeniden çekilse" filmlerinden biri de Hayalet Avcıları'dır. Yaşları ermiş, işleri bitmiş bir şekilde ofislerinde pinekleyen bir Dan Aykroyd, bir Bill Murray, bir Harold Ramis'e nasıl "hayır" denebilir ki? Babalara tekrar ihtiyaç doğsa, omuzlarında biriken tozları şöyle bir silkseler ve o unutulmaz müzikle tekrar komik arabalarına binip yollara düşseler. Filmin 2012 içinde gelmesi kesin değil ama hayal kurmak bile yetiyor. Filmin kadrosu içinde Rick Moranis görünmüyor ama yukarıda saydığım üçlü benim için tam bir rüya kadro zaten. En çok sevindiğim şey de ne oldu biliyor musunuz? Öyle Terminator serisine yaptıkları gibi filmi yeni yetme klip yönetmenlerinin eline değil, bizzat Ivan Reitman'ın eline bırakmış olmaları. Beklentim çok büyük oyungezerler, öyle böyle değil. -**Faruk**



THE DARK KNIGHT RISES

Koluna gerçek fontlarıyla Why So Serious? dövmesi yaptıran bir adamım ben! Fanboy deseniz de kızmam. Elbette tüm bu merakım Dark Knight filmine bağlı değil, ama beni tetikleyen filmi oldu. Nasıl olmasın ki! Christoper Nolan yaşayan en büyük senarist ve yönetmenlerden bir tanesi. Elini sürdüğü her şeye büyüsünü katabilecek bir zekâya sahip. Bir süper kahraman filminden, adını sinema tarihine yazdıracak kadar güzel malzeme çıkaran biri. Aynı yeteneğini şimdi üçlemenin son filmi The Dark Knight Rises'da göstermeye hazırlanıyor. Üstelik siz bu satırları okuduğunuzda çekimler bitmiş olacak.



Batman serisine bu filmle son vereceğini açıklayan Nolan, ikinci filmin bitişini değil sekiz yıl sonrasının hikâyesini ele alacak. Batman artık daha yaşlı, daha olgun ve iç problemleri daha yoğun biri, baş düşmanı da Bane. Fiziksel olarak artık yorgun olan Batman, Bane karşısında hiç de kolay galibiyetler alamayacak. Aynı zamanda Seline Kyle da hikâyeye dahil oluyor. Şahsen Anne Hathaway'den büyük bir performans beklemesem de Tom Hardy Bane rolünün hakkını verecektir. Dark Knight'ta Heath Ledger'dan muhteşem bir Joker yaratan Nolan, bakalım Tom Hardy'yi ne şekilde sunacak.

Kardeşi Jonathan Nolan ile yazdıkları senaryoda aksiyondan daha çok duygulara ağırlık verildiği kulağa gelen ilk fısıltılardan. Nolan bu üçlemede tüm gedikleri tamamlayarak sahneden ineceğe benziyor. Her ne kadar Warner Bros çizgi dizi olarak Batman'e devam edecek olsa da, bizi son bir uzun soluklu Batman filmi bekliyor. Bol IMAX kameralarla çekilen film yine 3B olmayacak. Bence bu gayet yerinde bir karar. İdealist yönetmenlere çok ihtiyacı var Hollywood'un. Ayrıca 21 Aralık'ta Bane'in hikâyesine odaklanan altı dakikalık bir önsöz filmi yayınlanacak. Buralarda muhtemelen Görevimiz Tehlike'den önce yayınlanır. Merak ve sabır kat sayımız katbekat artacak olsa da, The Dark Knight Rises'a ucundan gireceğiz. Bekle bizi 20 Temmuz! -**Volkan**



AMNESIA

Amnesia: The Dark Descent'in son dönemin en iyi co-op oyunu olduğunu söylesem herhalde bana delirmişim gibi bakarsınız. Evet, az önce son yılların en iyi korku oyununa co-op dedim. Bence tek başınıza evde (ve tercihen gece karanlığında) oyunu arkadaşınızla oynamaya başlayın. Yanınızdaki arkadaşınızın nasıl gerildiğini ve size "sağ, sağ, sol, sol, sol, aman, of!" diye korkuyla seslendiğini görünce ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Özellikle Youtube'daki videolara bakarsanız artık işin parodi ve remix noktasında olduğunu, insanların video yapma pahasına oyunu çılgınlar gibi oynadığını, sürekli olarak oyunu durdurup arkadaşlarıyla çığlıklar attığını gördükten sonra, oyunun tek başına gereksiz gerdiğini ancak arkadaşlarınızla inanılmaz başarılı bir eğlence aracına dönüştüğünü anlayacaksınız. Amnesia çıkalı yaklaşık iki sene oluyor ve oyunun yapıcısı Frictional Games, yeni oyunu için hızla çalışmaya devam ediyor. Ne olacağı hakkında pek sır vermeseler de, gelecek planları hakkında konuşmaya başladılar bile. Öncelikle yeni oyunlarının konsollara da çıkacağını duyuran Frictional, bununla beraber Amnesia'nın teknolojisinin iki üç gömlek üstüne çıktıklarını da duyurdu. Korku mu istiyorsunuz, bu oyunu beklemek için çok nedeniniz var! -**Hakan**

22 ARALIK 2012



2012'de hiçbir film, hiçbir albüm, hiçbir oyun 21 Aralık'ı beklediğim heyecana eşdeğer olamayacak. Takriben son 30 yıldır herkes 21 Aralık'ın nasıl da Maya takviminin sonu olduğunu konuşuyor, ne anlama geldiğini bilmedikleri bu duruma da en ağır sonucu yapıştırıyorlar: Kesin kıyamet kopacak! Her şeyin en kötüsünü düşünen, daima ona hazırlanan birisi olduğum halde ben bile gülüp geçiyorum buna.

Evet, 2012'de en çok merak ettiğim şey, tahminen ağustos ayından sonra iyice ayyuka çıkacak. Birilerini ölesiye korkuturken birilerinin cebini doldurması için mükemmel bir fırsat olan 21 Aralık 2012 geçtiğinde, 22 Aralık 2012 sabahında yine peynir-zeytinle (ve yabancı ülkelerde güne neyle başlanıyorsa) kahvaltımızı ederken suratlarımızın alacağı manasızlığı görmeyi bekliyorum. **-Sinan**



JULIETTE BINOCHE

Dünya üzerinde en çok hayran olduğum kadınlardan bir tanesi Juliette Binoche. 2012 benim için -tüm dedikodular doğrulanırsa- Juliette Binoche dolu bir yıl olacak. Henüz kesinleşmese de IMDB'ye göre dört yeni filmi (Cosmopolis, The Life of Another, A Monkey on My Shoulder ve La Créatrice) bizi bekliyor 2012'de. Chocolat ile dudağımın kenarına ufak bir gülümseme konduran, Paris, Je T'Aime ile yüreğimi sızlatan, Copie Conforme ile sorgulatan, Paris ile umut veren, Les Amants Du Pont-Neuf ile ruhumu paramparça eden ey Juliette Binoche, duyuyor musun beni, 2012'de nefesim ensende olacak! **-Damla**





PAMUK VS. PAMUK

Dizi bolluğu ve "sonunda geldi" dediğim film geri sayımları arasında 2012'de asıl merak ettiğim şeylerden en önemlisi, iki filmin şimdiden konuşulan çatışması olacak. Büyük bir talihsizlik midir yoksa arka planda birbirlerine feci sinir olan yapımcılar mıdır bilemiyorum ama aynı yıl içinde Snow White konseptini farklı bir şekilde işleyeceğini iddia eden iki film pişti olunca, karşılaştırılmamaları haliyle mümkün değil.

Snow White'ın ya da malum Pamuk'un, filmlerinden biri 16 Mart'ta gösterime girecek olan Mirror Mirror, diğeriyse 1 Haziran'da başlayacağı söylenen Snow White and the Huntsman. İki hikâyenin de şu anda fragmanları çıktığı için artıları ve eksileri, bekleyenleri arasında biraz daha belirginleşmeye başladı. Elbette izlemeden bir şey demek doğru olmaz ama basitçe tartmak gerekirse Tarsem Singh'in yönettiği Mirror Mirror komedi/drama yönüne, Rupert Sanders'ın yönettiği SWATH ise aksiyon/macera yönüne ağırlık veriyor ve biraz daha karanlık duruyor. Öte yandan SWATH'da Kristen Stewart olmasının getirdiği kaçınılmaz bir iticilik var ama kraliçe rolünde güçlü duran Charlize Theron ve The Huntsman rolünde Chris Hemsworth'ü görecek olmamızın getirdiği bir umut var. Mirror, Mirror'da ise daha duru ve narin duran Lily Collins, Snow White rolünde ama filmi asıl çalacak olan kraliçe rolündeki Julia Roberts gibi duruyor. Üstelik kral olarak Sean Bean'i göreceğiz.

Söylentilere göre SWATH, bir üçleme olacakmış. İki tarafın da kendine has çekici yanları var ve sonuçta hikâyeyi eğlenceli bir dille de, macera dolu bir bakışla da izlemek mümkün olacak. Asıl soru, hangi tarafın bu hikâyeye daha çok yakışacağı aslında. Bir de gene 2012'de beklenen Hansel and Gretel: Witch Hunters ve Jack the Giant Killer gibi diğer başlıklarla birlikte Hollywood'un ufaktan artık masallardan medet ummaya başlayıp başlamadığı tabii. **-İpek**



MICROSOFT FLIGHT

İlk oynadığım uçak oyunu Commodore 64'teki Ace'di. Aradan geçen yıllar boyunca birçok uçuş-savaş simülatörleri çıktı. Hepsini alıp oynadım diyemiyorum, o zamanlarda bilgisayar(lar)ım pek de iyi değildi. Oyun oynarken unutamadığım en güzel anılarımdan bir tanesi de bir görevde, uçak gemisinden katapultla fırlatılırken çıkan hata nedeniyle neye uğradığımı şaşırıp denize çakılmamdır. Anlayacağınız üzere severim simülasyonları. Ama en beğendiklerimden biri olan F22 Lightning 3'ü yıllar sonra tekrar kurup oynadığımda fark ettim ki bu tip oyunlar eskisi kadar çekici gelmiyor. Benim için bunun en büyük nedenleri, gelişen grafik teknolojisi ve oyun mekanikleri. Etrafta uçuş simülasyonları olmasa da yeni oyunların kalitesini hepiniz biliyorsunuz. Bu kalite beklentisiyle, önümüzdeki yıl da dişime göre güzel bir uçuş simülasyonu yok derken Microsoft Flight'ın çıkacağını öğrenince bir nebze (!) olsun sevindim. Tabii ben daha çok aksiyon ve heyecan tercih ederdim ama MS Flight görsel ve mekanik açıdan şimdilik beni tatmin edecek gibi görünüyor. Aksiyon olmasa da yapabileceğimiz görevlerle sanal pilotluğumuzu sınayabileceğimiz MS Flight'ın, şu ana kadar çıkan ekran görüntüleri ve videoları, gerçekçi uçuş deneyimini açısından umut verici. Bu arada, depoyu karıştırayım da güzel bir uçuş joystick'i var mı bakayım. **-Ozan**



PROMETHEUS

Şu anda bu satırları okuyan sizlerin büyük çoğunluğunun bilimkurgu hastası olduğunu varsayıyorum. Hatta varsaymıyorum, biliyorum. Ve sizlere şu an bu filmi tanıtıyor olmaktan dolayı fevkalade mutluyum. Bir kere yönetmen Ridley Scott. Dahası, filmin senaristi Lost'un konseptini oluşturmuş olan Damon Lindelof. Bir grup bilim adamı insanoğlunun kökenlerini araştırmak için uzaya yollanıyor fakat en kötü kabuslarından da öte gerçeklerle karşılaşıyorlar. Gemileri Prometheus ile uzayın karanlık köşelerini keşfedecek ekibin içinde Michael Fassbender, Charlize Theron, Patrick Wilson ve Guy Pearce gibi sağlam isimler var. Bir aksilik olmazsa filmi haziran ayı içerisinde izleme şansı bulacağız. Filmin fragmanı kısa bir süre için Youtube'a düşmüştü ancak apar topar kaldırıldı, keşke bir link verebiliyor olsaydım şu anda. Bu satırların zavallı yazarı yıllardır bir Event Horizon bekler durur. O havayı biraz olsun Pandorum'un içinde solumuş olsam da, asıl olay Prometheus olacak gibi görünüyor. Bu sene içinde oyungezerlerle izlemek istediğim iki filmden biri bu; diğeri de The Hobbit tabii ki... **-Faruk**

PARADISE LOST



Şair ile tanışın, *John Milton*. Özgürlükçü, devrimci, çağının ötesinde bir karakter. "Kabul edilebilir tek yönetim biçimi cumhuriyettir" dediğinde tarih 1649'dur, yani *Fransız Devrimi'nden* 140 sene öncesi. Kilisenin otoritesine kafa tutmuş, boşanma hakkını desteklemiş ve basın özgürlüğünü savunmuş. Hastalık sonucu kör olmasına rağmen mücadeleden vazgeçmemiş bir inatçı. Düşünün ki bunları *Dördüncü Murat* zamanında yapıyor, *Galileo* ile ahbaplığı var adamın.

Şiirle tanışın, *Kayıp Cennet*. İngiltere, kilise ve monarşinin egemenliğine düşerken, susmayı reddeden *Milton* bir hücrede bulur kendini. Çıktığında evine kapanır ve bir şiir yazmaya başlar. Tam yedi sene boyunca, görmemesine rağmen, hiç durmadan yazar… On binden fazla dize, tek bir şiir, *Kayıp Cennet*, *Paradise Lost*. Dünya edebiyatında daha epik bir eser bulmakta zorlanırsınız, Dante'nin *İlahi Komedya*'sını, Homer'in *Odysseia*'sını gölgede bırakacak bir şaheser. Pagan, Antik Yunan ve Hıristiyan mitlerinin harmanlandığı epik bir hikâye. İlk yarısında Şeytan, ikinci yarısında Âdem ve Havva'nın başrolde olduğu.

Yönetmen ile tanışın, *Alex Proyas*. İlk filmi *Crow* ile kendini gösterir ve ardından *Dark City*'yi çeker. Kendi yazdığı hikâyesinin orijinalliği, yarattığı dünyanın gerçeküstü havası ve epik sahneleriyle, sinema tarihinin en büyük eserlerinden biridir *Dark City*. Başrollerde Rufus Sewell ve Jennifer Connelly… Ama nazar mı dersiniz artık *Dark City*'den bu yana saçma sapan şeyler çekiyor Proyas, *I, Robot* gibi. Tam 13 senedir bu adamın *Dark City* gibi bir şaheser daha çekmesini bekliyorum. **-Tuğbek**



BREAKING BAD - SEZON 5

Yeni bir yıldan isteye isteye bir dizinin yeni sezonunu istemek? Noel Baba'nın en kaprissiz müşterisi ben olabilirim. Fakat Breaking Bad'in dördüncü sezon finalini izleyen herkesin de aynı fikirde olduğunu düşünürsek.. Dur neyse, hesabı karıştırmayalım şimdi.

Öyle bir dizi ki Breaking Bad, yaprak kıpırdamayan bölümleri de var, her şeyin kocaman bir girdap olup izleyeni dibe çektiği bölümleri de. Fakat garip şekilde insanın kalbini sıkıştırmaktan hiç vazgeçmiyor. Kahramanımız küçük bir sineğin peşinde koşturup dururken bile bir şekilde bizi germeyi başarıyor. Özellikle de son sezonun son bölümünü izlediyseniz aklınızın bir yerlerinde "yeni bölüm ne zaman çıkar" sorusu dönüp duruyor olmalı. Zira o sezon finalinin, damağınızda bıraktığı tadı başka bir diziyle silip atmak falan mümkün değil, umutsuzca bir bölüm daha izleme isteğiyle ortada kalmış durumdayız. O yüzden gün sayıyorum, hadi çabuk tutun elinizi diye mektuplar yazıyorum, Walter White'ın hastalığı nüksetmesin, Jesse arızaya bağlamasın diye adaklar adıyorum. Cidden enteresan bir durum belki ama 2012'nin en heyecanlı anlarında Breaking Bad izlediğim kısımların zirveye oynayabileceğine inanıyorum. **-Serpil**



HAYALET GEMİ

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Kasım ayı parçacıkları

Hayalet Gemi hiç bu kadar deli seyretmemişti çıktığı sularda. Faruk dümene geçti ve bir anda kendimizi dalgaların arasında bulduk.

Ne yazarsam yazayım tavrımı baştan almayı seviyorum. (Ha, uzun uzadıya giriş yazısı yazmayı severim incelemelerde o ayrı…) O yüzden ilk cümlemden belirtmem gerek ki bu yazıyı birine, birilerine değil, aksine Kasım ayının genel havasına karşı yazmak istedim ki kendisi çok acayip bir aydı. Serpil'in paçasına "bene heyelet gemi veer" diye yapışırken aklımda çok farklı fikirler vardı ama heyhat! Bir kısım Kasım ayları, can sıkmakta çok ustaca manevralara sahipti ve bence bu Kasım ayı parçacıklarının ortak özelliği kendini gereğinden fazla ciddiye almaktı. O yüzden hazır bu "kendini gereğinden fazla ciddiye alma" kurumu üzerimize eğilmişken, ben de bir arkasından dolanıp onun üzerine eğilmek istedim. Lütfen okurken aşağıdaki her cümlenin başına birer "bence" koyun…

Kendine saygı duymak ve kendini ciddiye almak iyi ve hoş şeylerdir. Bir önceki cümle gibi iki basit ifadedir ancak altını biraz kazarsanız ne kadar derinlere gittiğini hissedebilirsiniz. Fakat "kendini gereğinden fazla ciddiye alma" durumunun bu ikisiyle ilgisi yoktur; hatta varlığı, ikisinin de kişinin bünyesinde bulunmadığını gösterir. Özellikle "gereği" kısmı çok önemli sırlar barındırır içinde. Yukarıdaki ifadenin içine bir "gereğinden" ekleyip yanına bir de "fazla" koyduğunuz zaman artık bu Kasım ayı parçacığından her şeyi bekleyebilirsiniz demektir. Nitekim de öyle oldu… Her şey oldu…

Ne kadar da kendimizle dalga geçmeyi başaramayan insanlarız biz yahu. Kendimizle de, hayatımızla da dalga geçemeyen, alaya alamayan, güvensiz, ürkek, bizim yerimize hayatı oynasın diye yarattığımız avatarların içinde kıvranıp duran ilginç mahlûklar haline geliyoruz giderek; ama nereye giderek? Bu hale gelmemizi sağlayan şeylerin etrafımızda bir duvar ördüğü bir gerçek ama bari diğerlerine bu duvarları övüp durmayalım, değil mi? Biraz rahat olalım… Kendimize olan güvensizliğimizi, kendi duygusal boşluklarımızı örtmek için kullandığımız kimlikleri; kendi kırılgan ruhumuzu korumak için kullandığımız zırhları bari başkasını incitmek için kullanmayalım; hatta bunları başkasının emeğinin üzerine konmak için, bir de o emeğin önünde boy boy fotoğraflar çektirmek için hiç kullanmayalım.

Bu Kasım ayı parçalarına şunları söylemek isterdim… *"Kardeşlerim, abilerim biliyorum. Fevkalade endişeler içerisindesiniz. Bu endişeler sizi yiyip bitirmiş, kendinizi unutur hale gelmişsiniz. Bizim de endişelerimiz var, her insan gibi. Fakat bunları yapacağımız terbiyesizliklere, hırsızlıklara, art niyete, kötü davranmalara karşı bahane etmiyoruz. Kıçınızı sıkmaktan kabız oldunuz, basur oldunuz. Bırakınız efendim kendinizi biraz rahat… Bakınız keyfinize, dalganıza… Nedir yani… Hepimizin karnı bok dolu, hepimiz sıçan insanlarız nihayetinde. Hayatın bir sırrı da kendinizle dalga geçebilmenizde. Ah, o kallavi egonuzun altından bir göz atsanız dışarıya, muhabbetin hastası olacaksınız ama varlık sebebinizi egonuza dayandırdıysanız sizin için artık çok geç olabilir… Ya da olmayabilir, bilemiyorum."*



… demek isterdim size. Ama dalgaya almanızdan korkuyorum. Çok ironik değil mi? Sorun da bu ya: Kendinizden başka herkesi dalgaya almanız… Tam tersini yapıp birazcık kendinizle dalga geçip birazcık da etrafı ciddiye alsanız hayat herkes için çok daha güzel olacak ama sanırım derdiniz bu değil. Derdinize çakayım.



IŞIKLI KİTAPLAR

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Olman gereken oyuncu

Herkesin oyunu kendine; tarzı, zevki, nasıl oynadığı, nasıl bildiği… İdeal oyuncu portresi yaratıp bunun havalı olduğunu başkalarına dayatanlara da kılım, kendim yaptım mı da kıl oluyorum. Hayatta olmamız gereken kişi yeterince dayatılıyor bize zaten. En iyi okula git, düzgün bir işe gir, iyi bir kısmetle evlen, hayırlı çocuklar yap, emekli ol, öl… Bari oyunları istediğimiz gibi oynayalım. Hayır, herkes evlenmek zorunda değil, herkes MBA yapmak zorunda değil, gidip en arıza kişilerle evlenmek hakkımız, ölene kadar çalışmak istiyorsak kime ne? Bu hayatta doğmak, kendimiz olduğumuz iyi bir hayat yaşamak ve ölmekten başka bir mecburiyetimiz de olmamalı, oyunlarda keyif almanın ötesinde bir mecburiyetimiz de.

Neden en baba oyunları çıkar çıkmaz oynamamız gereksin ki? Ya da meşhur bir seriyi yan karakterine kadar her şeyiyle ezberlemezsek ne kaybederiz?

En iyi, en baba oyunları oynamalısın! Neden ki? En iyi filmlerin hepsini izledin mi, en güzel kitapları bitirdin mi? Herkesin hastası olduğu bir oyunu oynamamış olmak neden eksiklik olsun ki? Mesela Assassin's Creed serisini oynamadım. Her oyuna biraz baktım başından, aralardan bölümler oynadım, multilerini denedim ama bunlar işin gereğiydi sadece. İşim bu olmasa muhtemelen hiç oynamamış olacaktım. Neden peki? Yolumuz kesişmedi, kader el vermedi, o çıktığında başka oyuna kaptırmıştım. O oyunu oynamamış olmak ne oyunu kötü yapar, ne beni eksik. Belki bir gün döner oynarım, belki oynamadığım yüzlerce oyun arasında kalır sonsuza dek, Uncharted 2 gibi, Mass Effect ve Dead Space serileri gibi.

Oyunların bütün geri plan hikâyelerini, komple sagaları falan bileceksin! Eğer cidden o dünya beni çekiyorsa ve seviyorsam araştırmayı neden olmasın? Ama oyuncuyum ben, oyun tarihçisi veya antropologu değil. Bir oyundan zevk almak için illa onun profesörü olmaya gerek yok. Mesela Protoss'ların kökeni nedir, Terran'ların birliği nasıl oluşmuş, Zerg'lerle ilk ne zaman karşılaşılmış, en ufak bir fikrim varsa ne olayım. Ben ilk Starcraft'ta olan biteni bile doğru düzgün hatırlamıyorum ki! Zeratul kesip biçiyordu, Raynor'un başı beladan kurtulmuyordu, bir de Tassadar'ın son uçuşu. Bir efsaneyi kalbinde yaşatmaya yeter.

Oyun modası neyse onu takip edeceksin! Hangi seri çıkışta, hangisinin pabucu dama atıldı, neyi oynamalı, neyi unutmalı, mühim. Öyle değil mi? Hiç de değil. Mesela Heroes serisini çok sevdim daima ve halen de seviyorum. Eskisi kadar popüler olmaması neyi değiştirir ki? Şu kaç aydır çıkan tonla güzel oyuna rağmen Heroes VI oynuyorum inatla, ömür törpüsü mübarek, bitmek de bilmiyor. Ama seviyorum oynamayı, başka sebebe ihtiyacım var mı veya başka bir oyuna?

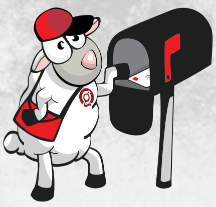
Bomba oyunları çıktığı gibi oynayacaksın! Neden, bir yere mi kaçıyorlar? Evet, ben de seviyorum oyunları heyecanla beklemeyi, ilk günden oynamayı. Ama o oyunun çıkış tarihini bana göre ayarlamıyor ki firmalar. Bakalım benim keyfim yerinde mi, oyun oynamak istiyor mu canım, elimde heyecanla oynadığım oyunlar bitmiş mi, o oyunu alacak para var mı, bilgisayar çalışıyor mu, işler okullar izin veriyor mu? İlla hayatımızı her bomba oyuna göre ayarlayacak, hepsine ilk doğan çocuğumuz muamelesi yapacak değiliz ya. Belki yılda bir oyun, iki oyun için fedakârlık yaparsın. Ama mecbur da değilsin buna hani. Skyrim çıkmış süpermiş, öteymiş, muhteşemmiş. Ne güzel, oynarız bir ara. MW3 çıkmış yıkıp geçiyormuş. Kısmetse bakalım onu da oynayacağız. Zaten bu sene RAGE, BF3, Uncharted 3, bir de M&MH VI yeterince oyaladı, oynadığım diğer oyunlar da var eskiden gelen, bir iki tanesi de beklesin sırasını değil mi?

Bir de oynanması ayıp oyunlar var tabii. Delikanlıyı bozan. Beni oyalıyorsa, oynarken keyfim yerindeyse kime ne oynadığım oyunun saçma sapan bir şey olmasından? Cityville'i severek oynadım mesela, PopCap oyunlarına bayılırım, sadece Peggle değil üstelik. Bir ara Farm Frenzy bile oynamıştım, hatta diyebilirim ki son Deus Ex'ten daha fazla sarmıştı beni. Yani işi densizliğe vurup da bu oyunların kült oyunlardan daha iyi olduğunu, muhteşem olduklarını falan iddia etmezsin. Ama oynamak istiyorsan da kendinden şüphe etmene gerek yok.

Aslında bu söylediklerim pek aşikâr şeyler ve daha da uzatılabilir. Ama bunları söylüyorum ki bizim de sizden farklı olmadığımızı bilin. Çünkü her insanı mutlu eden şey ayrı ama toplumun sizden beklediği kişi olmadığınızda mutlu olamıyorsunuz. Olduğunuz kişi yanlış diye değil, o toplum size karın ağrısı olduğu için. Aynı şey oyunlar için de geçerli, kendimizce oynadığımız için dalga geçilmekten, küçük görülmekten, eksiklik ve suçluluk hissetmekten korktuğu oluyor çoğumuzun. Rahat olsun içiniz, olmanız gereken bir oyuncu yok, keyfiniz nereye sürüklüyorsa oraya gidin ve gerisini hiç önemsemeyin.



Posta İdaresi



Lütfen okuyun. Oyungezer maskotu Goyun'dan kişisel bir rica.

Bir oyun dergisi çalışanı olarak gereğinden az oyun oynama alışkanlığımı bu ay kaybettim. Daha önce o dönemki bilgisayarım yetersiz olduğundan ötürü *Oblivion* oynayamamış, *Morrowind*'eyse çok kısa bir süre bakabilmiştim. Derken tarih 11.11.11'i gösterdiğinde o oyun, yani *Skyrim* çıktı. "Şöyle bir bakayım" diyerek torrent aracılığıyla indirdiğim oyunu ilk gün tam 11 saat oynamışım. Ertesi birkaç gün boyunca aynı ortalamayı tutturduğumu fark edince dedim bu böyle olmayacak, paraya kıyıp satın alıverdim.

Macera oyunlarından sonra en sevdiğim oyun türü rol yapma oyunları olsa da, ta 1999 yılında oynadığım *Might and Magic VII*'den bu yana kendimi bir oyun dünyasında böylesine hissetmemiş, bir rol yapma oyununa bu kadar bağlanmamıştım. Şu sıralar yer gök *Skyrim* ve biliyorum ki bir kısmınız bu durumdan rahatsızlık duyuyorsunuz. Fakat emin olun ki bu kadar övgüyü ve sahip olduğu popülerliği hak ediyor.

Markarth'taki evimde, şöminenin karşısında yazdığım bir Posta İdaresi'ne, Posta İdarelerinin ellincisine hoş geldiniz.



Pek sevdiğimiz katılımcı okurlarımızdan Semih Etiğ göndermiş. Altı sıfır atılmasaymış çok daha anlamlı olacakmış.

✉ OYUNGEZER ABONELİĞİ

Merhaba Eren Abi, iyisindir inşallah?

İyiyim desem yalan olur ve rengi açık da olsa yalan söylemek istemiyorum. Geçenlerde evden hiç çıkmadan hasta olmayı başardım mesela; mantıklı açıklamasını art arda Frozen Planet izleyip Skyrim oynamama bağladım. Haberleri eskisinden daha sık takip ettiğim için çeşitli Türkiye ve dünya meseleleri, ve bu meseleler hakkında yeterince çaba sarf etmiyor olmam hayli canımı sıkıyor. Eh, birçoğu Birinci Dünya problemlerinden oluşan, duygusal anlamda rahatsızlık veren ya da geleceğimle ilgili beni düşündüren bazı konular da var. Tüm bunları unutmak, görmezden gelmek veya doğrudan kaçmak da istemediğim için, pek iyi değilim anlayacağın. Yine de aynı anda hem gerçekçi, hem de elimden geldiğince iyimser olmaya çalışıyorum.

Oyungezer'i bulamamaktan, almaya fırsatım olamamasından muzdaribim sürekli... Haliyle Ekim sayısını 20'sinden sonra okuyabildim ve mesajımı da anca yazabiliyorum. Bu sayıda çok hoş bir sürprizle karşılaştım. Sadece sizin görmeniz, beğenmeniz beklentileriyle fotoğrafını çekip gönderdiğim Goyun çizimimi yayınlamışsınız. Ki aklımın ucundan bile geçmezdi, ne kadar şaşırdığımı tahmin edebilirsin (:

Ne diyorsun, Twitter'dan bile tweetledik fotoğrafını! İnanmazsan @oyungezer sayfasına bakıver.

Bu mail'imin sebebine gelince, artık ben de Oyungezer'in kapıma kadar gelmesini istiyorum. Ama en son kargoyla ilgili sorunlarınızın olduğunu, dergileri ulaştırmanızda sıkıntı olduğunu duydum, okudum. Başka nereden öğrenebilirim bilemedim. Hâlâ böyle bir sıkıntı var mıdır acaba? Aralıktan itibaren abone olmak istiyorum.

Sine Özen

Çalıştığımız dağıtım şirketini değiştirdiğimizden bu yana yaşadığımız sorunlar büyük ölçüde çözüldü diyebilirim. Artık çok az şikâyet geliyor ve ulaşmayan dergileri soruşturduğumuzda da çoğunun dergi teslimi sırasında adreste bulunmama gibi sebeplerden kaynaklandığını öğreniyoruz. Diğer bir deyişle, gönül rahatlığıyla abone olabilirsin artık. Hem biliyorsun, bir sorun yaşadığın takdirde aboneliğini kolaylıkla iptal etme şansın var. En azından birkaç aylığına deneyip durumu değerlendirmeni öneririm.

✉ DIABLO 3 COLLECTOR'S EDITION HAKKINDA

Selamlar Eren,

Şimdilik kısacık bir soru soracağım. Daha sonra ise aylardır aklımda olduğu gibi uzun bir mail döşenmeye niyetliyim. Diablo 3 Collector's Edition Pre-Order'ı Amazon'da görünüyor, demin baktım. Bunu sipariş etmeyi düşünüyorum. Ancak gümrük kısıtlaması var mı ve benzeri sorular kafamı karıştırdı, bir bilene sormak lazım dedim. Konu hakkında acilen yardımcı olursan çok sevinirim. Görmüşsündür muhtemelen ama görmediysen de söyleyeyim, fiyatı 99.99 dolar gözüküyor.

Çok teşekkür ederim Eren, görüşürüz yine. İyi çalışmalar.

Ahmet Alperen KUŞCU

Bu noktada dergimizin Diablo III ~~fanboyu~~ sorumlusu, Amazon'dan sipariş tecrübelisi Can'a başvurdum hemen. Amazon.com Türkiye'ye oyun yollamıyormuş diye biliyormuş. Yolluyor olsalar bile gümrükte sorun çıkabilirmiş. "Türkiye'ye kesin gelecektir ama CE, en temizi bir şekilde nasıl bitmeden kapacağını bulmak olacaktır bence"ymiş. Teşekkürler Can, teşekkürler Ahmet, teşekkürler Türkiye.

✉ MUTLU YILLAR

Merhaba Eren Abi ve OGZ ailesi.

Adım Berkcan, 17 yaşındayım. Öncelikle şunu söylemek isterim ki abartmak gibi olmasın ama 6-7 yıldır dergi okuyarak ve oyun oynayarak geçti hayatım. Arkadaşlarım sevgilileriyle sinemaya giderken ben kendimi hayata kapatıp delicesine bilgisayarda oyun oynadım. Hep mail atmak istedim ama bugüne kısmetmiş. Soru sorup sizi daha fazla yormak istemiyorum. Yeni yaşınız kutlu olsun ve son olarak azminiz ve güzel emekleriniz için sizlere teşekkür ederim. Yayınlarsanız çok sevinirim.

Berkcan Bıyıkoğlu

Bak Berkcan, bu iş böyle olmayacak. Evden bir çık, gez, dolaş, hayatını yaşa... demeyeceğim tabii. Yaptığın tercihin bilincinde olduğun ve sorumluluğunu üzerine aldığın sürece, zamanını başka şekilde geçirmek istiyorsan, senin bileceğin iş. Hiç kimse hiçbir şey olmak ya da yapmak *zorunda* değil. Fakat okumayı aksatma, sadece bizi de okuma. Onun haricinde, oynamaya devam.

✉ OYUNLAR VE SEÇİMLERİMİZ ÜZERİNE BİR DENEME

Merhaba,

Aslında derginizin Ekim sayısını çok geç aldığımdan bu yazıyı da size çok geç göndermiş bulunacağım. İlk ola-

rak derginizin on üçüncü sayfasındaki "Karanlık Tarafa Tek Kişilik Bilet" isimli yazı ile ilgili fikir paylaşmak istiyorum. Yazının başından itibaren ele alacak olursak dikkatimi cezbeden çok güzel soru ve tespitler var.

"Yoksa ancak yapımcıların izin verdiği kadar mı yakınından geçebiliyoruz gerçeğin?"

Bu sorunun cevabı, evet. Hatta sadece yapımcıların izin verdiği *kadar* yakınından geçmekle kalmayıp, bir de yapımcıların izin verdiği *şekilde* yakınından geçiyoruz gerçeğin. Bize "nasıl" hissedeceğimizi öğretiyorlar ve biz bunun farkında bile olmuyoruz. Özellikle gittikçe sinematikleşen oyunlarda bu daha güçlü bir şekilde kendini gösteriyor. Medal of Honor oynarken silah arkadaşımızı vuran Afgan savaşçısına, Call of Duty oynarken bizi ağır ateş altında bırakan Vietnamlıya, müttefikimiz de olsa acımasızca esir vuran (!) Ruslara sinirleniyoruz. Bir de özellikle Call of Duty'de sırtında "follow" ibaresi çıkan ve izlememiz gereken karakterler türemiş durumda. Zaten varmamız gereken hedefe uzaklık durumumuzu belirten simgeyi koymaları yetmezmiş gibi (atın burnunun ucundaki havuç misali), adım adım, bizi sadece ve sadece emir ve adam izlemesi gereken bireylere indirgiyorlar. Bir noktadan sonra haritada arazi ve düşmanlardan çok daha fazla o "follow" yazısını arar oluyoruz. Düşünmeden itaat ediyoruz. Bu arada Patrick Bach'a göre:

"Eğer oyuncunun önüne iyi şeyler ve kötü şeyler yapma seçeneğini koyarsanız oyuncu kötüyü yapmayı seçer."

Bu talihsiz açıklamayı Bach'ın kişiliğiyle ilişkilendirmeden edemeyeceğim. Tabii ki Bach'ı tanımıyorum. Ama zannediyorum kendisi bu tarz seçim aşamalarında kötüyü yapmayı seçmeye meyilli.
Ben Bach'a hak veriyorum doğrusu. Oyunlar ya da en azından tek kişilik oyunlar söz konusu olduğunda ahlaki değerlerin bir önemi kalmıyor, çünkü bu değerler yani bir davranışın iyi veya kötü olması yalnızca insanlar, daha doğrusu bilinç sahibi canlılar üzerindeki bir etkisi olduğu sürece anlamlı. Gerçek hayatta yapamadığımız ya da yapmadığımız şeyleri oyunlarda yapabiliyorsak eğer, sonucunda oyun içinde bir şekilde cezalandırılacak olsak bile, yaparız. Sanıyorum ki çoğumuz normalde öldürmemesi gereken birilerini -öncesinde oyunu kaydedip- öldürmeyi denemiştir oyunlarda.

Bu yüzdendir ki birçok oyunda siviller ya da en azından çocuklar, her ne yaparsanız yapın ölmüyor. Çünkü aynen Bach'ın dediği gibi, oyuncuların yaptıkları "kötü" şeylerden ötürü yapımcılar suçlanıyor. Gelecek tepkilerden çekindikleri için kendi kendilerini sansürleyen oyun yapımcıları bir yana, bu tarz meselelerde yapımcıların genellikle dağıtımcılara göre daha az söz sahibi olduğunu da unutmamak gerek.

Bu noktada Slavoj Zizek'in oyunlar üzerine yaptığı unutulmaz tespiti birebir iletmek istiyorum:

"Günümüzde düştüğümüz temel yanılgı sadece kurgu olsa da bir şeye inanmak, onu fazlasıyla ciddiye almak değil; aksine kurguyu yeterince ciddiye almamaktır. Oynadığınızın sadece bir oyun olduğunu mu düşünüyorsunuz? Aslında gerçeğin ta kendisidir. Size göründüğünden daha gerçektir. Örneğin, bilgisayar oyunu oynayanlar; duruma göre sadist, tecavüzcü, vb. bir ekran karakterinin rolüne bürünürler. Buradaki düşünce: 'Gerçekte ben zayıf bir kişiyim, zayıflığımı bütünlemek adına orada güçlü, seksüel olarak seçici olmayan, vb. sahte bir kimliğe bürünüyorum.'

"Aslında bu toy bir okuma şekli. 'Gerçek hayatta zayıf bir insan olduğum için, daha güçlü, daha aktif bir insan olarak görünmek istiyorum.' Fakat ya bu durumu tersine okumayla irdeleyecek olursak? 'Aslında bu güçlü, tecavüzcü, vb. kişilik benim gerçek benliğim, bu da benliğimin psişik gerçekliği ve gerçek hayatta, sosyal kısıtlamalar, vb. dolayısıyla bunu canlandırma imkânım yok. Yani böylece, tam olarak bunun sadece bir oyun, bir karakter, bir öz-görüntü olduğunu düşünerek, sanal uzayda çok daha gerçek olabiliyorum. Orada öz benliğime çok daha yakın bir kimliği canlandırabiliyorum.' Gerçekten ne olduğumuzu ifade etmek için kurgu denilen mazerete ihtiyaç duyarız."

Gerçekten de ne olduğumuzu ifade edebilmek için sürekli olarak kurguya ihtiyaç duyuyoruz. Belki de bu yüzden yaşanmış olayları anlatırken tekrar tekrar yaşıyoruz, onları efsaneleştiriyoruz. Belki de bu yüzden var sinema, tiyatro, oyun ve hatta mitler. Kendimizi bulabilelim diye.

Şimdi bahsedeceğim oyunları ya da karakter türlerini seven ya da sevmeyen hiç kimseyi hor görmek ya da yeğ tutmak değil amacım. İnsanların bir oyun türünü ya da oyun içi karakterini niye sevdiklerinin onlarca nedeni olabilir. Ben sadece daha 'genel nedenlere' ve 'insanların genelinin' belli bir oyunu ya da karakteri niye sevdiğine değineceğim. Örneğin GTA serisi; dikkat ederseniz bu seriyi sevenler genelde ergenlik yıllarındaki öğrenciler. Doğru, oyun oynayanlar da genelde ergenlik yıllarındaki erkek öğrenciler.
ESA'in 2011 raporuna göre oyuncuların ortalama yaşı 37 ve yalnızca %58'i erkek. Dolayısıyla bu bahsettiğin sık rastlanan ama ciddi bir yanılgı.

Ama ergenlik çağlarındaki erkekler diğer yaşlardaki erkeklere göre çok daha fazla 'ben de varım bu dünyada' mesajını vermek isterler çevrelerine. Birçoğu, tabiri caizse sürüde bir yer edinmek ve mümkünse bu sürünün güçlü bir sürü olmasını ister. Çoğu iyi arka sahibi olmaktan bahseder, daha yaşlı erkeklere nazaran büyük ihtimalle mafya kavramına içkin bir saygı duyarlar. Bu arada GTA ve Mafia gibi oyunları, görevler kendilerine zorla suç işlettirdiği için içselleştiremeyip oynayamayan insanlar var.

Rol yapma oyunlarına (RPG) değinelim. Bence bu oyunlar insanların kendilerini ifade etmeleri için diğer birçok oyun türüne göre daha fazla olanak sağlıyor. Tanıdığım insanlar içinde illa ki "Paladin" sınıfı karakter oynamayı seven birkaç kişi var. Bu insanlar gerçek hayatlarında da son derece yardımsever, katı bir ahlaki koda göre yaşayan, bir o kadar da dediğim dedik, ahlaki çürümüşlüğe karşı aşkın bir kin besleyen insanlar. Yani tıpkı oyunlardaki gibi, çok güvenilir olmalarına rağmen, son derece rahatsız edici yönleri de olabiliyor. "Mage" sınıfını oynamayı seven insanlar özellikle gerçek hayatta kitap okumayı, bilgi edinmeyi, oyunlarda ise "lore" diye tabir ettiğimiz oyun dünyasına ait bilgileri öğrenmeyi seven insanlar. Hepsinin olmasa bile bir kısmının günlük hayatlarında fiziklerinden çok daha fazla beyinlerine güvendiklerini söylemem yanlış olmaz. "Rogue" sınıfı oynamayı seven insanların bilgiye çok aç olmamalarına rağmen kafaları çok seri ve iyi çalışan insanlar olduklarını söyleyebilirim. Ön kapıdan girerek düşmanı alt etmenin zorluğundan değil, son derece sığ görünmesinden hoşnut değiller.


Oyun dünyasında 2011 yılı böyle geçti.

Günlük hayatta kimsenin aklına gelmeyen hinlikler genelde onların aklına geliyor. Yine söylüyorum, bu kötü oldukları anlamına gelmiyor. Bir de, çok meraklılar.

Ben bu örnekleri tabii ki de hayatım boyunca çevremde tanıdığım geniş bir insan yelpazesine istinaden veriyorum. Küçüklüğünden beri karanlık tarafın kahramanları olan Darth Vader, Darth Maul, Joker gibi karakterleri seven iki kişi tanıyorum. Bunlar bana çok yakın insanlar. İyiler mi? Bence çok iyi insanlar. Ama kolay öfkelenmeye olan meyilleri, yakıp yıkıcılıkları kendilerinin de göz ardı edemeyeceği bir gerçek. Seneler önce bu arkadaşlarımdan birisi henüz RPG oyunlarına yeni yeni ilgi duyarken Neverwinter Nights'ı oynamaya karar verdi. Bu türe olan teknik bilgi eksikliğinden ötürü karakterinin seviye atlamasını otomatiğe aldım. "Fighter" oynamak istedi. Zaten "diplomacy" ile işi olmazdı. "Intimidade"den başka bir seçeneği kullanmayacağını biliyordum da. Karakterini yaratırken



Her şeyin arkasındaki hayvan Goyun'un bütün dünyayı ele geçirdiğinin kanıtıdır. Oğuz Ali Hanecioğlu'nun bu bulgusu çok konuşulacak!

"Chaotic Good" yaptım. Bir hafta sonra onu ziyaret ettiğimde "Chaotic Evil" olduğunu gördüm. Şaşkınlıktan gülerek ne olduğunu sordum. Bana şöyle dedi:

"Geneleve gittim, birinden bilgi almam gerekiyordu. O beni başka birine gönderdi. Sonra o başka birine. O da üst kattaki fahişeye yönlendirdi.

> *"Bu mesajı sana matematik dersinden telefonumla atan üç genciz ve ileride oyun yapmak istiyoruz..."*



O da bana bir şeyler gevelerken beni geçiştiriyorlar diye sinirim bozuldu ve kızı kestim. Sonra diğerlerini de kestim. Sonra gelen muhafızları kestim. Bitene kadar hepsini kestim. Sonra da çıktım dışarı."

Şuraya bağlamaya çalışıyorum. İyi insanlar olabiliriz. Kimimiz sağcı, kimimiz solcu, kimimiz kapitalist, kimimiz sosyalist, kimimiz pasifist, kimimiz hayvansever, kimimiz militarist ya da hepsinin ortasında bir yerlerde olabiliriz. Daha doğrusu olduğumuzu düşündüğümüz "şeyi" olduğumuzu sanabiliriz. Bazımız, hepimiz değil ama bazımız, savaştayken sinirlenir ve o gün ölen silah arkadaşları yüzünden sivilleri ve hatta çocukları öldürebilir, ya da esir düşmüş düşman askerleri kurşuna dizebilir. Zira şu anda da önlerinde seçim şansı olup da bunları yapan ve yapmayan insanlar var. Ama iddia ediyorum ki oyunlarda karanlık tarafa geçmeyi tercih edenlerin (bu illa ki birisini kesmek değil, yoz bir durumdan para elde etmek, entrikadan zevk alıp birilerini birbirine düşürmek, vs. olabilir) duruma göre (kendi zaaflarına göre) öfkelerine, hırslarına ya da hasetlerine yenilip de özellikle stres zamanlarındaki seçim durumlarında da karanlık tarafa geçmeleri daha olasıdır. Kesin değildir tabii ki, sadece istatistiksel olarak bakılabilse çoğunun böyle yaptığı görülürdü diyorum.

Zaten bazı oyunlar da artık bu tarz ikilikleri "iyi" ve "kötü" olarak değil de; "Righteous-Tyrant", "Open Palm-Closed Fist", "Paragon-Renegade" gibi ikiliklerle tanımlamaya başladılar. Belki de bu, "rahat ol, kötülük yapabilirsin, biz yine de sana kötü demeyeceğiz" demenin daha akılcı bir yolu.

Gerçek hayatta gerçekten "kötü" bir insan bulmak, gerçekten "iyi" bir insan bulmaktan çok daha güç aslında. Oyunlarsa genellikle kötü ve iyi arasında siyah ve beyaz kadar net çizgiler çizmeye meyilli. Son olarak sizden ricam şu olacak: Eğer RPG oyunları oynuyorsanız ve hayatınızın bir döneminde diyelim ki "Fighter" sınıfı tercih ediyordunuz ama sonraları "Rogue" ya da "Mage" oynamaya başladınız. Tam tersi bir değişim de olabilir. Masaüstü oyunlardan da bahsetmiyorum sadece. Bilgisayar RPG'lerinde yarattığınız karakterlerde, izlediğiniz ahlaki seçimlerde olmuş olabilecek değişik bir çizgiden bahsediyorum. Bu değişiklik basitçe kaba kuvvetle olayları çözme yönteminden diplomasi tercihine doğru bir kayma bile olabilir. İşte o eski zamanlardaki gerçek benliğiniz ve o zamanlardaki davranışlarınızla son zamanlardakini karşılaştırmanızı istiyorum. Oyunlardaki seçimleriniz ile ilgili biri paralellik var mı yok mu? ***[Beş dakika düşünme molası]***

Yayınlayamayacağınız kadar uzun bir yazı olduğunun farkındayım. Sadece sizinle paylaşmak istedim. İçinizden birisinin bile okuması benim için yeterlidir :) Fikirlerinizi e-posta yoluyla geri bildirirseniz sevinirim. Ve tekrar tekrar söylüyorum, amacım kimseye kötü demek, kimseyi kırmak değil. Zira stres altında, kimin ne yapacağı yine de hiç belli olmaz. Ayrıca ben de son yıllarda oyunlardaki karakterlerimden ve seçimlerimden pek hoşnut olmamaya (!) başladım ;) Hayat acımasız belki de :)
Not: Klasik bir sinik gibi bitirmek istemiyordum, espri olarak alınız lütfen :)
Tuna Tezgel

Yayınlamak için diğer birkaç mektuptan fedakârlık etmem gerekmiş olsa da değdi sanıyorum. Teşekkürler Tuna; birlikte düşünmeye devam edebilmek dileğiyle.

✉ NİZAM-I ÂLEM-İ CEDİD

Sevgili Bay Sözdepostaidaresinebakanancakgizlibiroluşumaüyeolduğuihtimaliyüksekolanerendiyeçağırılanşahıs,
Hayatımda ilk defa e-posta atabilen bir telefonum oldu ve aklıma şöyle bir anım geldi. **ekranın köşeleri bulanıklaşır** Hiç unutmam, günlerden bir gün random bir bayiye girip aldığım Level dergisinin (97. sayısıydı) posta bölümünde şu tarz bir mail görmüştüm: "Sevgili Berker Abi, bu mesajı sana matematik dersinden telefonumla atan üç genciz ve ileride oyun yapmak istiyoruz..." O mail'i gördüğüm an içimden bir yemin ettim ve dedim ki: "Yüce Zeus adına yemin ederim ki e-posta atabilen bir telefon alana kadar asla bir dergiye e-posta atmayacağım!" Ve işte sevgili Eren, gün bugünmüş. **Hayır, o gün bugün değil! *This day we fight!***

Neyse gelmişken bir soru sorayım, madem ben senin gizli bir bilmemnenin içinde olduğuna kendimi o kadar inandırdım, söyle bakalım www.illuminati.org'daki görünmez geri sayımın sonunda n'oluvercek? Bence OGZ'nin yeni sayısının bayilere düştüğü gündür (malum, geri sayım ayın 7'sinde bitiyor). **Gökyüzünde koskocaman bir piramit ve hemen altında şöyle bir yazı belirecek: NOVUS ORDO SECLORUM. Bu satırları ayın 7'sinden önce okuyorsanız, bekleyin ve görün. Bu satırları ayın 7'sinden sonra okuyorsanız ve böyle bir şey gerçekleşmemişse; heh, siz öyle sanın. Bu satırları ayın 7'sinden sonra okuyorsanız ve bu olay gerçekleştiyse; heh, ben demiştim.**

Mektubu sonuna kadar okuduğun için seni tebrik ediyor ve nice dört senelere diyerek mektubu sonlandırıyorum. (Ha bu arada bazından yerlerde posta bazı yerlere mail ve mektup yazdığımın farkındayım.)
Holy Sleipnir

Gözlerine gözlerine sıkın.



Gezenti — **Batuhan Akçay**



Geçtiğimiz ayki Gezenti Özel sayfalarının ardından daha fazla katılım bekliyorduk, olmadı. Yüzümüzü güldüren mektup, Castel Sant'Angelo'yu ziyaret eden Batuhan'dan geldi. Vatikan tarafından bu kadar çok sayıda Gezenti gelmesi bir işaret olabilir mi? Yoksa...

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemediğiniz takdirde ejderdoğan ördek doğacakmış...
FUS RO VAK!



“Kızı kestim. Sonra diğerlerini de kestim. Sonra gelen muhafızları kestim. Bitene kadar hepsini kestim. Sonra da çıktım dışarı.”

Mektubun için teşekkür eder, Odin başta olmak üzere tüm İskandinav tanrılarına selamlarımı iletirim... O değil de, sekiz bacakla koşmak zor olmuyor mu be Sleipnir?

✉ MAYNKIRAFT

Merhaba Oyungezer ekibi. Ben İstanbul’da oturuyorum ve derginizi maalesef Ağustos’tan beri takip edebildim. Bu da Posta İdaresi’ne ilk mesajım. Uzatmadan konuya geçeyim.

Uzun süredir Minecraft’ı takip ediyorum ama maalesef sipariş veremiyorum (kredi kartım yok) ve Minecraft resmi olarak satışa sunuldu diye duydum. Bu doğru mu? Öyleyse Türkiye’de fiyatı ne kadar olur sizce? Ve Oyungezer olarak bir server açar mısınız oyunda? Sevgilerle,
Furkan Oral

Kutu kutu bir oyun olsa da kutulu olarak satılan bir oyun değil Minecraft, dolayısıyla Türkiye fiyatı diye bir şey yok ne yazık ki. 20€ karşılığında internet üzerinden satın almak durumundasın. Kredi kartı ve/veya PayPal hesabı bulunan bir yakınından gift code alıp sana göndermesini rica edebilirsin. Resmi bir Oyungezer sunucusu açacağımızı sanmıyorum, ama okurlarımız arasından oyunu uzun zamandır oynayanlar var gördüğüm kadarıyla. Forumlarımıza bir uğra istersen, orada birilerini bulursun mutlaka.

✉ RADYOKAFA NEYİN

Soğuk bir Manisa akşamında şehrin üstündeki dumanı içime çekmek için camı açıyorum. Bir yandan dışarı bakarken laptop’umdan Serpil Abla’yla iki hafta önceki konuşmamızın ürünü Tom Waits melodileri yükseliyor. Ortamın havasını biraz daha uzatmak için cam açık şehri seyrediyorum. Bir anda aklıma geliyor, bir şeyler mi karalasam Oyungezer’e acaba diye düşünüyorum. Tertemiz Gmail sayfamı açıyorum. Über klişe giriş laflarında birini yazdıktan sonra “boşver şimdi, kim uğraşacak” diye vazgeçiyorum. Bu olay döngüsü bazı kısımları değiştirilerek 6 aydır falan yaşadığım bir döngü. Maalesef ciddi boyutlarda üşengecim dergime mektup yazmak konusunda. Dergim diyorum çünkü bu dergiden o kadar çok şey öğrendim ve öğreniyorum ki... İlk aldığım sayı sanırım Kasım 2009 sayısı idi. O zamanlar tüm müzik kültürüm ağzımdan salyalar akarak çeşitli death metal-black metal gruplarını dinlemekti.
Death metal candır, melo-death süperdir, black de fena değildir. Radiohead, Nick Cave, Tom Waits, Morrissey ve benzeri tüm sanatçı ve gruplar kötüdür, pistir. Ooo, Last.fm sayfana baktım da şimdi, hakikaten yoldan çıkmışsın sen. Hemen birer doz Ghost Brigade, Heavenwood ve Omnium Gatherum yazıyorum... (Gerçi ben de bir zamanlar Doğuş dinliyordum, naber? Ters takla falan atıyordu TV programlarında, vuu.)

Önceleri ufak ufak ekran dışındaki yılın en iyi albümleri köşesi, sonradan takip edilen, arkadaş olunan C. Serpil Uluğtürk adlı insan sayesinde daha önceden kullandığın deyimle “sandalyesine tüneyip radyokafa neyin” dinleyen bir insan oldum. İyi ki de oldum. (C. Serpil Uluğtürk adındaki C’nin ne olduğunu çok merak etmekteyim. Behzat’ın Ç’sinden daha merak uyandırıcı.)
Serpil’in başındaki C, cadaloz olduğu anlamına geliyor. Benim başımdaki A, ayvayı yediğim anlamına geliyor. *(Ben de şu andan itibaren Uluğtürk’teki ğ’nin ne olduğunu merak ediyorum çılgıncasına -Serp.)*

Bu dergideki sevdiğim diğer bir şey ise şu ana kadar konuştuğum, mesaj attığım hatta chat’leştiğim bütün Oyungezer yazarları benim her gıcık sorumu yanıtladılar. Mesela Can’ı (Arabacı olanı) bir ara Formspring üzerinden soru yağmuruna tutmuştum. 30-35 tane sorunun hepsini hiç üşenmeden yanıtlamıştı. Yine bir başka örnek, Serpil Abla’ya iki haftada bir “bana müzik önersenee” diye soru yağmurluyorum. Her sorumu yanıtladı şu ana kadar. Bu iki örnek sadece hatırladıklarım. Ama bu yaptığınız okurlarınıza saygı duyduğunuzu gösteriyor. Ve bu son derece önemli bir konu.
Sen biraz da şanslıymışsın bence. Hepimizin gelen kutusunda olsun, Facebook profilinde olsun bir yerlerde cevaplayamadığı, sonra da unuttuğu için rahatsızlık duyduğu mesaj ya da sorular oluyor hep.

Tüü konu nerden nereye geldi. Esas sıkıntıma geçeyim. 9GAG ile hiç münasebetin oldu mu bilmiyorum ama sanki 9GAG son zamanlarda 90’lar kuşağının saldırısına uğruyor gibi. Tamam ben de 90’lar kuşağındanım da yani her siteye girdiğimde “if you remember this” görmek insanı uyuz ediyor. Son olarak bize böyle güzel bir dergi... klişeler, klişeler.
9gag’e hiç bulaşmadım, ihtiyaç da duymuyorum doğrusu. Benzer paylaşımları zaten Reddit’te görüyorum yeterince. Ha bir de Facebook’taki 9gag paylaşımlarını görmemizi engelleyen bir eklenti neyin varsa bir ses edin. Yılmaz Özdil paylaşımlarını engelleyen Chrome eklentisi olduğuna göre, 9gag için olanı da vardır diye ümit ediyorum.

O değil de bir Darkwing Duck vardı... ***(Ben geceleri mektuplarınızı cevaplayan editör, ayakkabınıza yapışan sakız, gözlerinizi yaşartan soğanım!)***

Evet Eren Abi, ilk selamımı yapmış bulunmaktayım Posta İdaresi’ne. Devamı olacak, maksat yayınlamak değil canım. Muhabbet olsun yeter. ^^
Not: Ofisinizin yeri İstanbul’a her geldiğimde kaldığım yere yakınmış yetkili mercie (Google Maps) göre. Elimde kek börek tarzı bir şeyle kapınızı çalsam ne güzel olur, ne şahane olur.
Bulut Yüksel

Cillop gibi olur, ben sana söyleyeyim. Kapımızı hazır çalmışken içeri de buyurursun artık. Bekleriz, ve yine bekleriz.

Ve böylelikle bir Posta İdaresi’nin daha sonuna gelirken, ben de çaktırmadan bu sayfalardaki ikinci yılımı doldurmuş bulunuyorum. Bu süreç içerisinde Oyungezer’e bir şeyler katan herkese teşekkürler, klişeler, klişeler...

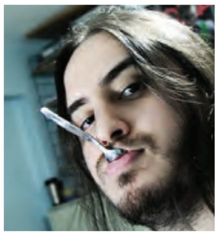
Cidden ama. Teşekkürler.
-Eren Okka

Diyor ki...

Doruk Yaman

Posta idaresini okurken şunu fark ettim: İnsanlar size yazmayı o kadar çok erteliyorlar ki... Belki zamanlarının olmamasından, belki de yazmaya ihtiyaç duymamalarından. Bence her insan yazmalı, en azından denemeli. İlla bir şeyler için değil, kendini ifade edebilmek için yazmalı. Ben lisedeyim ve hayatımı belirleyecek son sınava bir senem kaldı. Level’dan beri sizi okuduğumu söylemem gereksiz tabii. Bu kadar uzun okumama rağmen sizin görmediğiniz veya es geçtiğiniz birkaç denemem olmuştu. Küçükken Tuğbek Abi’ye donanım sorusu atmıştım. Geçen senelerde ailemle yaşadığım şiddetli sorunları içeren bir mektup yazmıştım (zahmet veriyoruz için) ama senin eline geçtiğinden şüpheliyim. Şu anda ne için yazdığımı ise bilmiyorum, belki sadece konuşmak için ve 4. yaşınızda BİZ BURADAYIZ diye bağırabilmek için. Dört sene olmuş abi, bir bebek bile dört senede ne kadar çok büyüyor. Hep beraber ne kadar çabuk büyüyoruz. Umarım uzun zaman daha beraber yaşlanmaya devam ederiz.

PIXEL



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

KÖŞELER

Eski dövüş oyunu severler bilir; dövüş alanının köşeleri çok kritik yerlerdir. Çünkü rakibi istediğiniz kadar tokatlayın daha geri gidemez. Her ne kadar mekanda 360 derece gezilen dövüş oyunları yapılsa da, köşelerden hiç vazgeçilmedi. Köşede hava ya kaldırılan rakibe hangi hareket yapılmalı ki bir sonraki hareket yedirilsin? Tuvaletlerde kom bo düşünenler iyi anlıyor dur beni. Nitekim **The King of Fighters XIII** özlenilen köşe kom bolarını geri getirmiş. Gelecek ay incelemesini muhtemelen bu sayfa larda göreceksiniz ama o güne kadar bilin ki KOF küllerinden doğmuş. Üzerine Ultimate Marvel Vs. Capcom 3'te de benzer köşe kombolarını keşfet meye çalışınca bıyığı çıkmamış halim aklıma geldi.



Köşeler oyunların haricinde hayatta çok işe yaramazlar. Güven verseler de genellikle sıkışmışlık hissi de verirler. Bir taraf seçeyim derken *köşe* seçip orada tıkanmakla geçer çoğumuzun hayatı. Birileri orada kaldırır bizi döver, sever, ne yapacağını düşünür, ne ya parsa ne yapamacağınızı arar, bulur. Köşene hiç bir şey diyemesen *yuvam* der geçer sin. İyisindir öyle... Ucu bucağı olmayan, her tarafında özgürce "anlar dikip bü yütebileceğiniz" alanlarınız olsun yeni yılda sevgili oyungezerler.

AYIN ÖNERİLERİ

- **Dangerous Method** izlenir.
- 13 Aralık **Iced Earth** konserine gidilir.
- **Seneye görüşürüz** şakaları yapılır **(aman ha!)**

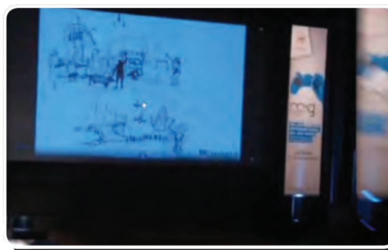
METROID II'Yİ OYNAMIŞ MIYDINIZ?

3DS çıkmadan önce vaat edilen bir özelik de klasik Game Boy oyunlarının hızla kataloğa eklenecek olmasıydı. Bu eklenmeler devam ediyor ama yeterince hızlı mı, tartışma konusu. Fakat eShop'a eklenecek bir oyun var ki bu tartışmayı bir süreliğine bitirebilir. Daha önce muhtemelen pek çoğumuzun es geçtiği Game Boy oyunu *Metroid II: Return of Samus*, iki günlüğüne indirilebilir olacak. Japonya'da çıkmış olmasına rağmen bizler muhtemelen Ocak-Şubat'ı bekleyeceğiz.



BEYOND GOOD & EVIL 2!

"Şöyle oldu böyle oldu" demeye bile gerek duymuyoruz. Konu Beyond Good & Evil olduğunda, adı yeter! Bir asırdır beklediğimiz BGE2, bu nesli es geçeceğini daha önce duyurmuştu ama beklentilerimiz bu açıklamayla sönmek yerine zamanla büyümeye devam etti. Ve geçtiğimiz ay ortası, oyunun yaratıcısı Michel Ancel Fransa'da bir oyun konferansında konuştu. Kapalı kapılar arkasında gerçekleştirilen konferans cep telefonuyla da olsa biraz kayıt altına alındı. Verdiğimiz adresteki videoyu izlerseniz oyuna ait çizimleri, art'ları görebilirsiniz. Fazla bir şey yok ama meraklısına kırıntısı da yeter! Ah şu sayfalarda video da oynatabilseydik! **http://bit.ly/sV8Y9N**



CHRONO TRIGGER IOS'TA!

On numara bir RYO olan Chrono Trigger pek çok platformda kendisini göstermiş olabilir ama aslı Wii'de ve DS'te yer almıştır. Emülasyon versiyonuna sıcak bakmayan ama bu efsaneyi ıskalamaya da gönlü razı olmayanlarınız umarız bir iPhone veya iPod Touch sahibidir çünkü 2012 gelmeden Chrono Trigger bu platformlarda boy gösterecek. Hem de dokunmatik ekranın nimetlerini kullanarak. Zaten Square Enix Chrono Trigger'ı kahve makinasına bile çıkarsa gık demeyiz açıkçası!



İYİ Kİ DOĞDUNUZ ÇOCUKLAR!

10 yıl önce bu ay (siz okurken geçen ay olacak) oyun tarihinin en civcivli zamanlarından biri yaşanıyordu çünkü hem Xbox360'ın atası Xbox, hem de Wii'nin temellerini atan Game Cube global pazarda yerini almıştı. Akrep burcunun karakter özelliklerini de taşıyan bu iki konsolu buradan anmamak olmazdı. Her ne kadar satış listelerinde rekorları bulunmasa da yeni nesil onlar sayesinde var. 30 milyon kullanıcıya ulaşan XBLA'in tohumları ta o günlerde atılmıştı. Ne günlerdi tey!



PSN & XBLA

PSN

XBLA



MORTAL KOMBAT

ARCADE KOLLECTION

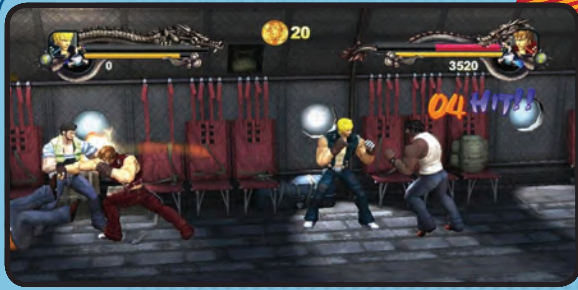
Sus, kafanı patlatırım şimdi (Turkish Fatality)

Dürüst olmak gerekirse çok uzun yıllar MK serisini ne sevebildim ne de dövüş motoruna alışabildim. Ta ki yollarımız Mortal Kombat 9 ve Kenshi'yle kesişene kadar! Bu müthiş oyun, yıllar içinde kanlı bir çorba halini alan seriyi de şöyle bir silkeleyip baştan yarattı. Ve işte bu yeni MK akımını arkasına alan ekip MK I, II ve Ultimate'i bir güzel paketleyip tekrar önümüze sundu. Elinizde şu an bu dergiyi tuttuğunuza göre MK serisini de bildiğinizi düşünerek yeni eklenen özelliklere geçmek istiyorum, ama geçemiyorum. Çünkü oyunların direkt aktarımı haricinde tek yenilikler trophy ve SF4 modeli bir online puanlama sistemi. Zaten o da korkunç lag'lar yüzünden pek bir işe yaramıyor. Berbat şekilde emüle edilmiş sesler de cabası. Tamam, üç klasiği birden bu fiyata almak güzel şey ama insan zahmet edip doğru düzgün bir uyarlama yapar en azından. Yalnızca klasik MK aşkından yataklara düşenler için. Kenshi'mle kapışmak isteyen diğerleri de elime mum diksin lütfen… (*Benim Ermac ile bi' görüşsün onlar? -Volky*)

-Emre Sümer

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 30 Ağustos Zafer Bayramı
Fiyat: 10$, 800 MP
Yapımcı: Warner Bros Interactive
Oyuncu Sayısı: 1-2





DOUBLE DRAGON II:

WANDERER OF DRAGONS

İçimdeki ejderhayı uyandırmak istemezsin!

Sizi bilemiyorum ama bence Double Dragon serisinin açık ara en iyi oyunu NES'teki ikinci oyundu. Abartısız en az 40 kere bitirmişimdir o oyunu zamanında. Neyse ki birileri içimdeki Double Dragon II tutkusunu fark etmiş, DD2'yi XBLA'e atmış.
Oyunda öldürülen sevgilimiz Marion'un intikamını almak için önümüze gelen herkese Allah ne verdiyse girişiyor, gerekirse kafalarında Haydar bile kırıyoruz. Oyun 3B'ye geçince yeni karakter modellemeleri fena olmamış ama artık düşmanlar her yönden vurabildiği için zorluk bayağı artmış. Bir de eskiden sürekli uçan diz atarak bitirme taktiği vardı ama bunu engellemek için süper barı eklemişler oyuna. Onun haricinde yeni kombolar, perfect guard gibi sistemler falan eklenmiş. Üç dostunuzla daha beraber Black Warriors sizi kesmezse birbirinize de dalabileceğiniz Versus modu da mevcut. Ama piyasada MK, SSF4 gibi şaheserler varken kimsenin bunu kullanacağını sanmıyorum. Klasik beat'em-up sevenlere tavsiye ama diğerleri şiddeti başka yerde arasın (ama Xbox'ın sınırları dahilinde lütfen).

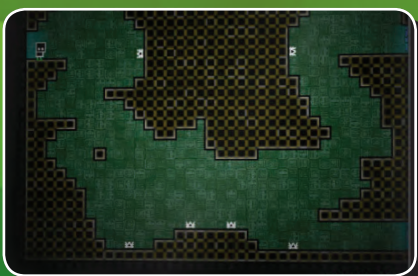
-Emre Sümer

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 20 Kasım
Fiyat: 1200 MP
Yapımcı: Barunson Interactive Co.
Oyuncu Sayısı: 1-4



PİKSELASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

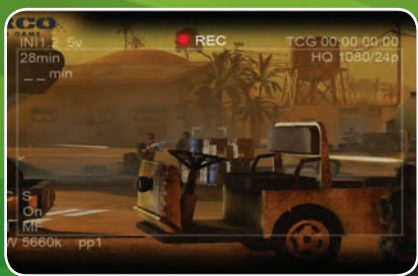


K.O.L.M.

Küfür mü bu, neyin kısaltması?

Klasik bir 2B platform oyunu K.O.L.M. Kaybolmuş ufak bir robotu kontrol ediyoruz. İlk başta ayaklarımız bile yok, önümüzü görmüyoruz, bölümlerde ilerledikçe parçalarımızı buluyoruz. Zamanla işi büyütüp özel yeteneklere kavuşuyoruz. Koca koca haritalarda bir oraya bir buraya giderek o anda hangi yeteneğimiz varsa onu kullanarak bir sonraki yeteneği araştırıyoruz. Kolay alışılan ve zor bırakılan bir platform oyunu şeklinde de özetlenebilir aslında. İkinci oyunu da yeni çıktı ama önce bir ilkini oynamanızı öneririm. Ayrıca gerçekten de açılımı ne K.O.L.M.'un?!?

K.O.L.M: http://bit.ly/tKAxDt
K.O.L.M. 2: http://bit.ly/rOVvbp



WARCO

Tarihin en uzun ön incelemesi!

Hep çıkmış oyunlara yer verecek değiliz ya, biraz da gençlerin önünü açalım, çıkacak oyunlara bakalım. Warco bir FPS oyunu temelde ama en büyük farkı silah yerine bir video kamera kullanıyor olmamız. Amacımız savaşın en etkileyici anlarını yakalamak ve bunu televizyon kanalımızda yayınlamak. Bir asker değil de savaş muhabiri olarak oynamak belki de FPS'lere farklı bir bakış açısı kazanmamızı sağlayacaktır. Bağımsız bir yapım olarak grafikleri, sesleri ve modellemeleriyle büyük FPS'lere meydan okumayacak belki ama Warco takip edilmeyi hak eden bir fikirle geliyor.

www.defiantdev.com/warco/



EGRESS

Uzayda bul beni

Ne zamandır bağımsız bir point&click oyuna denk gelemiyordum, Egress'i bulunca sevindim. İşin içine güzel görseller ve dingin müzikler de katılınca mest oldum. Egress: The Test of STS-417'de ilk kez gördüğümüz bir şey yok ama ilginç bir gizem yönü var. Uzay üssünde bir kaza olur ve bir an uzaylıları görürüz, sonra başka bir yerde uyanır ve etrafı keşfetmeye koyuluruz. Oyunda eşyalarımızla birlikte mekândan çıkmaya çalışıyor ve gizemin beline beline vuruyoruz. Bu maceranın belki de tek eksisi kısa sürmesi. Arkasında pek çok soru işareti bırakarak bitse de, sadece 60MB'lık bu oyunu denediğinize pişman olmayacak ve muhtemelen bir sonraki proje için yapımcısına destek olmak isteyeceksiniz.

http://bit.ly/rHlcUm





MANNY CALAVERA

TIRPANINI KALBİNE YAKIN TUT

Azrail hakikaten Manny gibi olsa insanlar ölümden ne kadar korkardı acaba? En azından ebedi istirahatgâhımıza sarkastik şakalar eşliğinde, araba konforuyla gitsek hayatta kalmak için bu kadar debelenmezdik. Yoksa değil mi? Kurbanlık goyun gibi bakmayın bana öyle!

Adventure türünün düşüşe geçtiği 98 yılında, türe yeniden can verecek bir oyun için yola çıkan Tim Schafer, ana öykü elementi olarak Azteklerin ölüm sonrası hayat inanışlarını kullanmaya karar vermiş arkadaşlar. Peki ölüm sonrası seyahat acentesi olarak en uygun kişi kimdir? Azrail'in ta kendisi elbette! Bu karakter için Meksika dilinde "Kâğıt iskelet" anlamına gelen Calavera soyadını seçip, oyundaki noir havasına uygun olarak altına taksi ve takım elbise çekince Manny'miz hayata geçmiş oldu. Pardon ölüme demek istemiştim yani.

Grim Fandango, belki de tarihin en iyi oyunlarından biri, buna rağmen ne gariptir ki satışlar konusunda korkunç bir hayal kırıklığı yaşadı (bu konuya da bir gün Piksel Yazıtları'nda değiniriz belki, ne dersin Volkan?) (*Tabii ki! –Volky*). Bu yüzden yalnızca bu oyunda görebildiğimiz Manuel, hayattayken işlediği bir günah yüzünden Ölüm Departmanı için yeni ölmüş ruhları edebi istirahat yerleri olan dokuzuncu kata götüren bir Azrail olarak çalışmıştır. Lakin pek zevk almadığı bu işin seyri Meche Colombar'la tanışmasıyla değişmiştir. Piyasadaki en büyük rakibi Domino'yla kapışarak geçirdiği bu iki yılın ardından karakterimiz kendi barını işletmeye soyunmuş ve nihayetinde dokuzuncu kata gidecek olan yolcuların kaybolmuş biletlerini tek tek geri getirdikten sonra Meche'yle beraber sonsuz hayatına başlamıştır.

Manny'yi büyük bir video oyunu ikonu haline getiren tarafı, inanılmaz sivri ve espritüel kişiliği, kadınlara düşkünlüğü ve elinden hiç düşürmediği sigarasıyla şahlandırdığı karizmasıydı. Tony Plana'nın müthiş seslendirmesinin katkısını da unutmamak lazım elbette. Kendisini Grim Fandango'dan başka görebileceğiniz tek yer, misafir olarak şöyle bir göründüğü *Monkey Island*'in ilk üç oyunudur. Umarım kendisiyle karşılaşmak tekrar mümkün olur. Ama gerçek hayatta değil tabii, video oyunlarında. Aman diyeyim yanlış olmasın. -**Emre Sümer**

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Ölüm tarihi demek istediniz herhalde?
Yapımcı Firma: LucasArts
Mesleği: Azraillik, seyahat acenteliği, bar işletmeciliği
Favori Platformları: PC







DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Paralel evrenden alacakaranlık bir hikâye…
Nurhan Hanım: Tuğbeeek! Napıyosun elinde o tüfekle!
Tuğbek: Anne ne bağırıyon yaa. Dedem istedi temizlicekmiş ona götürüyorum.
Nurhan: Götür çabuk aldığın yere koy onu.
Tuğbek: Tamam bağırma yaaa.
Nurhan: Baba! Ben bu çocuklar o silaha dokunmicak, yerini bile bilmeyecekler, al götür evde istemiyorum demedim mi sana? Sen bir de "git tüfek getir" diyorsun bacak kadar çocuğa, aferin valla!
Ali Dede: Ne tüfeği be? Ben kimden tüfek istemişim?
Bam diye bir kapı kapanma sesi
Nurhan: Tuğbek! Tuğbek! Tuğbeeeeek!
…
Sinan: Yarınlaaar beniiim…. Yarınlar seniiin…. Yarınlar onuuun… Yarınlar biziiim… yarınlarda yarınlarda mutluluuuuk var.
Tuğbek: Sinan!
Sinan: Mutluluuuk şarkısı tüm insanların
Tuğbek: Sinaaaaaaa!
Sinan: Gönlüüü….
Tuğbek: Söyleme dedim sana! Bu şarkıyı bir daha söyleme dedim. Neden söyledin ha!? Neden!
Sinan: Yoooo
Dışınyaaaaaa!!! Dışınyaaaa!!! Dışınyaaa!!!
…
TRT spikeri: Sayın seyirciler şimdi İstanbul'dan yürek burkan bir haberimiz var. Pendik Merkez İlkokulu öğrencisi TÖ, sınıf arkadaşı SA'yı dedesinin av tüfeğiyle vurarak öldürdü. Bunu neden yaptığı sorulduğunda "Söylediği bayık şarkılara dayanamıyordum" diyen TÖ gözaltına alınırken, haberin ulaştığı evlerde matem vardı. Yetkililer bilgisayar oyunlarının popülerliğini kaybetmesi ile çocuklar arasında şiddetin arttığına dikkat çekiyor. Bakın bu çocukların sınıf arkadaşı bir küçüğümüz SU mikrofonumuza neler anlatıyor.

Serpil: Iıı şey çok üzgünüz, arkadaşımız şişko ama çok sevimliydi. Ölsün istemedik hiç. O vuran arkadaş bi yıldır hiç oyunlara el sürmüyodu, böyle gittikçe saldırganlaşmıştı. Biz gel Commodore oynayalım derdik gelmezdi. Sonra vurdu.



UNUTULMAZ SERİLER

SAATE BAKMAYA KORKUYORUM

CLOCK TOWER

Sağ olsun, *Resident Evil* ve muadili seriler yüzünden yıllar içinde korku gerçek anlamından saptı bence. Benim de elimde ağır makineli tüfek olsa, bir noktadan sonra zombilere terör yaşatmaya başlarım, yalan mı (yersen)? Hayatta kalma mücadelesi dediğin şey düşmanlardan kaçarak, çaresizce sağa sola saklanarak ya da en fazla eline ne geçiyorsa kafalarına fırlatarak olur benim bildiğim. İşte bu yüzden de bana en çok korku hissi veren seri *Clock Tower* olmuştur.

1995'te Human Entertainment tarafından yapılan ilk oyun, Dario Argento'nun filmi *Phenomena*'dan esinlenerek yapılmıştı ve 15 yaşındaki Jennifer'ın, devasa bir bahçe makası taşıyan psikopat Bobby'e rağmen, karanlık bir yetimhaneden kaçışını anlatıyordu. Fakat helal olsun, oldukça mütevazı bir bütçeyle yapılmış olmasına rağmen günümüz oyunlarından bile daha fazla alternatif sona sahipti ve çoğu oyuncu tarafından da "türünün en korkunç örneği" ilan edilerek türe yeni kapılar açtı.



Toplamda dört oyundan oluşan seri, zamanla Capcom'un ellerine geçti. Tabii çoğu seri gibi 3B'ye de dönüştü ama özündeki iki kuralı -saklan ve bulmacaları çöz- asla kaybetmedi. Jennifer'ın Bobby'yle olan mücadelesini anlatan ilk iki oyun oldukça iyi notlar almasına karşın hemen ardından gelen spin-off *CT: Ghost Head* yerden yere vuruldu. Ama bence haksızlık ediyorlar o oyuna, ben seriye onunla başlamıştım şahsen. Ünlü Japon yönetmen Kinji Fukasaku tarafından yönetilen üçüncü oyunda da baştan sona kaçıyor olsak da belli noktalarda bir Rooder olarak seri katillere ilahi adaleti kendi ellerimizle sunuyorduk. Ama bana sorarsanız bu seri adına çok doğru bir hamle olmadı.

Clock Tower'ın geleceği şu an büyük bir belirsizlik içinde ama ilk oyunun PC için yeniden yapımı *Remothered* yolda! Ayrıca serinin ruhani devamı olarak kabul edilen ve aslında başta *CT4* olarak tasarlanan *Haunting Grounds*'u deneyebilirsiniz. Bir de yıllardır gelecek olan film projesi var ama o da iptal edildi gibi bir şey. Oyun filmlerinin ne kadar kaliteli olduğunu düşünürsek çok da içimiz cızlamış sayılmaz aslında.

Bütün seriyi kuruttuktan sonra drama CD'leri, müzik albümleri falan da sizi kesmedeyse buradan her beraber Capcom'a sesleniyoruz: Yeni bir saat kulesi istiyoruz. Tamam! -**Emre Sümer**







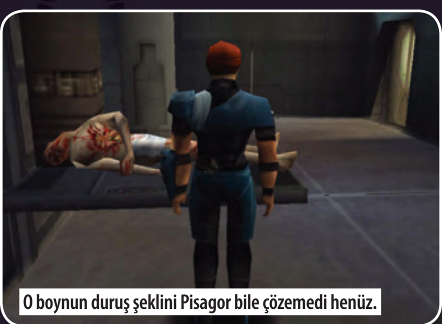


GEÇEN BİN YILIN GÖÇEBE RUHLARI, TOPLANIN -TURGUT UÇ

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

VOLKAN İLE AYNI EVDE YAŞAMANIN şöyle kötü bir tarafı var, adamın istekleri hiç bitmiyor. Turgut bana mandalina getir, Turgut bana Steam hesabını ver Modern Warfare 3 oynayacağım, Turgut hadi Bebek Starbucks'a gidelim (evin 200 metre yanında Starbucks olmasına rağmen), Turgut saçımı okşa şefkate ihtiyacım var vb. istekler artık bana son derece sıradan geliyor. O nedenle bu ayın ortasında "Son Jeton'a Omikron yaz, çabuk çabuk çabuk" dediğinde hiç şaşırmadım. Aslında bilmiyordu ki ben bu giriş paragrafını çok önceden hazırlamıştım ve sadece "Omikron" yazan yeri boş bırakmıştım. Ah Volkan ah (Ertem Şener ses tonuyla), senden hep bir adım öndeyim, senin dünyadan haberin yok. *(Siz bu yazıyı okuduğunuzda Turgut'tan mantı yapıp yiyor olacağım -Volkan)*

Ancak bu kez istediği şey beni ziyadesiyle mutlu etti zira Omikron benim için her zaman çok özel bir oyun olmuştur. Nasıl anlatsam, nereden başlasam tam olarak bilemiyorum, o yüzden kafama göre takılıp öncelikle bu oyunun hangi oyunlara ön ayak olduğundan bahsedeceğim. *Omikron: The Nomad Soul* ismi pek çok okurumuz için kulağa son derece yabancı geliyor olabilir ancak bu oyun, Quantic Dream'in *Fahrenheit* ve *Heavy Rain* öncesi hazırlık turlarını attığı yapımdı. "Bu adam işi biliyor yea" tanımına cuk oturan David Cage, yaptığımız seçimlerle oyunun kaderini etkileme numarasını ilk kez bu oyunda yapmıştı.


O boynun duruş şeklini Pisagor bile çözemedi henüz.

Ama *Omikron*'da bundan fazlası da vardı. 1999 yılında çıkmış olmasına rağmen bugün tekrar oynadığımda "Grafikleri rahatsız ediyor ama oyun süpermiş" dedirtmeyi başarıyorsa bunun yegane sebebi her anlamda dolu bir içeriğe sahip olmasıdır.

BİR BEN VAR BENDEN İÇERİ

Oyunun öyküsü, isminden de anlaşılabileceği üzere "göçebe ruh" kavramı üzerine kurulu. Dünyamıza paralel bir evrende yer alan Omikron'da geçen hikâye, Kay'l isimli polis görevlisine yardım etmemiz gerektiğini anlamamızla başlıyor. Nasıl becerdiğini bilmediğimiz bir şekilde Kay'l bir kapı açarak bizim dünyamıza geliyor ve Omikron'u kurtarmak için yardımımıza ihtiyacı olduğunu söylüyor (oyundaki bir karaktere değil, direkt bize söylüyor PC aracılığı ile). Bunun tek yolunun da konsantre olup ruhumuzu onun bedenine aktarmaktan geçtiğini öğreniyoruz. Göçebe bir ruh olduğumuz için kendi dünyamızdan kopup Omikron'a sürükleniyor ve Kay'l'ın bedenine destursuzca giriş yapıyoruz. Daha adımımızı attığımız anda bizi bir canavar saldırısıyla karşılayan bu evrene yardım etmek zorundayız çünkü kendi dünyamıza dönmenin başka yolu yok (aksi olsa şaşardık). Peki o halde zor durumda kalmış bir kişiye yardım etmek için mi mücadele ediyoruz yoksa kendimizi kurtarmak için mi? Kendi dünyamıza dönmek gibi bir derdimiz olmasaydı, Omikron evreninde göçebe bir ruh olarak mutlu mesut yaşasaydık yine de ihtiyacı olan bir kişiye yardım eder miydik? Omikron, tıpkı *Fahrenheit* ve *Heavy Rain* gibi, hisleriniz ve siz arasında oynanan bir oyun.

Oyuna başladığınız anda, istediğinizi yapabileceğiniz kocaman bir dünyada buluyorsunuz kendinizi. Ve nereden başlayacağınızı bilemiyorsunuz. İsterseniz hemen Kay'l için koşuşturup çevredeki insanlara sorular sorun ve olayı aydınlatmak için uğraşın, isterseniz içinde bulunduğunuz beden sizin olmadığından normalde




En soldaki işini biliyor resmen.

yapmayacağınız şeyleri fütursuzca yapmanın keyfine varın. Seçim sizin, keyif sizin, kâhya sizin. İlk başladığınızda neyi neden yaptığınızı anlamaz bir halde bulacaksınız kendinizi, bir NPC tarafından terslendiğinizde sebebini çözemeyeceksiniz ancak zamanla her şey yerine oturacak. Büyük resmi görmeye başlayacaksınız. İşte o zaman David Cage'in bizim için yaptığı uzun vadeli planları daha net anlayacaksınız...

GÖÇEBE TAVUK

Omikron yapı olarak bir macera oyunu ama içinde FPS de var, dövüş mekanikleri de. Diyelim bir görevi tamamlamak için bir nesneye ihtiyacınız var ama onu satın almak için yeterli paranız yok. Bu durumda yapabileceğiniz şeylerden biri dövüş turnuvalarına katılmak. Bu anlarda oyun birden karakter değiştiriyor ve dövüş oyunu görünümüne geçiyor. Bir *Mortal Kombat* veya *Tekken* değil belki ama ufak çaplı komboların ve özel hareketlerin yer aldığı bu dövüş sistemi eğreti dursa da güzel işliyor. Öte yandan silahlı çatışmalar söz konusu olduğundaysa üçüncü kişi perspektifinden birinci kişiye dönüş yapıyor oyun ve elde tabancayla düşman indirmeye başlıyoruz. Ancak bütün bu mekanikler içinde en başarısızının FPS kısmı olduğunu söylemem gerekli. Macera türünü yeniden yaratan Quantic Dream neyse ki FPS sevdasından çabuk vazgeçmiş.

Oyuna Kay'l'ın bedeninde başlıyor olsak da sonuna kadar orada kalmıyoruz. Yaptığımız bir hata sonrası nalları diktiğimizde bir önceki save noktasından başlamak yerine serbest kalan ruhumuza herhangi birinin sahip çıkmasını bekliyoruz. Ve biri gelip bize dokunduğunda onun bedenine giriyoruz. Böylece oyunu bitirene kadar pek çok farklı bedene girip çıkmış oluyoruz ("sizin bedene kim giriyor" diyesim geldi nedense). Oyunda ölüp gitmek gibi bir durumun olmaması, yeni nesil *Prince of Persia* denemesinde olduğu gibi rahatsız da etmiyor üstelik çünkü zaten oyuna bir ruh olarak başladığımızdan ölmeme fikrini en baştan kabulleniyoruz. Bu sistem aynı zamanda pek çok bulmacada yardımcı unsur olarak da kullanılabiliyor. Örneğin tam güvenlikli bir binaya girmek için tüm korumaları öldürmeyi denemektense kapının önünde ölüp bir güvenlik çalışanının bedenine girmek çok daha kolay ve zekice bir yol. Daha önce de dediğim gibi, keyif sizin keyfiniz…

NEREDESİN SEN?

Maalesef şu an için Omikron: The Nomad Soul'u rahatlıkla satın alabileceğiniz bir yöntem bulunmuyor. Özellikle GoG.com'un bu oyunu listesine dahil etmemesi inanılır gibi değil. Günümüzde çok moda haline gelen efsane serileri HD yapıp yeniden diriltelim kampanyasına girmez ise şu an için yapabileceğiniz tek şey Amazon'dan sipariş vermek veya her türlü oyunu saklama huyu olan bir arkadaş bulup onu bıçaklay.. öhöm, rica ederek elinden almak, evet.

KLİŞEYİM BEN KLİŞE!

Bugünün oyunlarına alışmış gözler için elbette ki grafik kalitesi açısından rahatsız edebilecek bir yapım Omikron. Ancak 12 yıllık bir oyun olduğunun bilinciyle oynarsanız ve o günlerde çıkmış oyunlarla kıyaslamak gibi daha mantıklı bir yol izlerseniz grafiklerin son derece iyi kotarıldığını görebilirsiniz. Yapı olarak bir diğer macera oyunu olan *Grim Fandango*'ya benzetebiliriz *The Nomad Soul*'u, elbette karikatür havasını hariç tutarak söylüyorum bunu. Nasıl ki *Grim Fandango*'da karakteri yönetmeye çalışırken kamera açıları nedeniyle bazen zorlanıyorduysak aynı sıkıntıyı Omikron'da da çekiyoruz. Yine de özellikle çevre tasarımı ve modellemesi konusunda son derece başarılı bir yapım olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Grafiklerin yol arkadaşı olan ses ve müziklere geldiğimizde ise karşımıza tam bir zerafet çıkıyor. Seslendirmelerin başarısından ne kadar söz etmek istesem de ortada bir David Bowie imzalı müzikler gerçeği varken önceliği ona vermem gerekiyor. Bir albüm olarak hazırlanmış David Bowie müzikleri oyunun içerisine o kadar iyi yedirilmiş ki sanki albüm için özel olarak hazırlanmış uzun bir klip izliyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz Omikron'u dolaşırken.

Grafikleri, sesleri, müzikleri, hikâyeyi vs. her şeyi bir kenara bırakın. Bahsettiğimiz oyun Quantic Dream'in *Fahrenheit* ve *Heavy Rain*'den önceki projesi ve firma olarak ilk denemesi. "Yaptıkları, yapmış olduklarının garantisidir" (süper değiştiririm) düsturuyla hareket etmeli ve sadece bu nedenle bile bu oyuna bir şans vermelisiniz. Siz erteledikçe o sizden daha da uzaklaşacaktır çünkü (bu kısmı ben de anlamadım)…

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Zamanının ötesinde bir oyun kurgusu ✔ Omikron'un tuhaf, sisli dünyası ✔ David Bowie! ✔ Seslendirmeler ✔ Quantic Dream'in kökleriyle tanışma fırsatı ✖ Oyunu bulmak zor ✖ 2011 şartlarında grafikleri çok göz yoruyor


Oyunda kullanılan yazı fontu o dönem hayli popülerdi.


- Kıpırdamadan dur, her yerin bit olmuş.
- Huylanıyorum!

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Quantic Dream > **Sistem:** Ekonomik > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dahası için:** http://bit.ly/sJec3n

SON KARAR

GRAFİK	7/10
SES VE MÜZİK	9/10
HİKAYE / ATMOSFER	8/10
EĞLENCE	8/10

Heavy Rain'le efsaneleşen Quantic Dream'in ilk göz ağrısı. David Bowie için bile oynanır.

8.5

Ne Kadar Oynanır?
Grafiklere dayanılabilirse 1 hafta rahat oynanır.

PC DREAM CAST PSP NINTENDO Wii XBOX

PIXEL

10 YIL ÖNCE SEN...

Paylaşımlara devam oyungezerler! Hep oku hep oku, nereye kadar! Siz de hikâyenizi yazın, okuyalım, like edelim, RT yapalım, teraziye tıklayalım... Anladınız işte siz. Bu ay Harun sizlerle derin taktikler paylaşıyor mesela.



10 yıl önce, sene 2001 yılında internet kafelerde *Age of Empires 2: The Conquerors* oynardık. Öyle böyle değil ama. 6-7 saat süren maçlar olurdu ki sürenin nasıl geçtiğini anlamaz idik. "4 Vs. 4" olmak üzere 8 kişi maçlar yapardık. Uzun maçlarda, haritada saat yönünde döner durur idik. Bir cephede karşı takımdan birini düşürürken, diğer cephede bizim takımdan biri düşer idi. Kaptığımız yerlere yayılmakla uğraşırken bir bakmışız, haritada saat yönünde dönmüşüz :) "Regicide" oyun türünde kralımızı korumaya çalışır, düşman kralı toplarla öldürmek içinse sabırsızlanırdık. En komik anlardan biri, deniz bulunan haritalarda kralı gemiye bindirip kaçırmak idi.

Oyundaki savaş taktikleriniz için ciddi kafa yormanız gerekirdi. Stratejik öğeler anlatmakla bitmez: Üniversitedeki buluşlarla kaleleri, surları geliştirmeniz, topçu birimini açmanız, "Trebuchet"nin menzilini artırmanız... Birim üreten binalardaki geliştirmeler ile ormanları yakan "Siege onager"ı geliştirmeniz. Tabii tüm bunlar için altın ve hammadde gerekiyor. Aynı zamanda 2-3 cephede savaş sürüyor. Of ne heyecan ve stres.

Ama bu oyundaki en unutamadığım şey, tüm geliştirmeleri yapılmış olan "Saracens" ırkının "Elite Mamluke" devesini yenecek bir birimin olmamasıydı. Teke tekte sadece "Teutons" ırkının "Elite Teutonic Knight"ı bu deveyi dize getirirdi. Fakat "Teuton" askeri, o kadar yavaştı ki "Saracen" devesiyle ileri geri yaparak kolayca "Teuton" askerini birebirde yenebilirdiniz. Deveyi alt etmek için oyunun "Map Editor" özelliğinde "post-imperial" çağında sadece birimleri birebir kapıştırmak için özel haritalar yapardık. Ne savaş taktikleri denemedik! Belki saatlerce üzerinde çalıştık. 40 "Saracen" devesini indirecek bir ordu ve net bir taktik bulamadık.

Oyalama taktikleri, "rush" taktikleri, savunma taktikleri, saldırı taktikleri derken ciddi bir strateji oyununu çok hızlı oynardınız. Hız ve klavye kullanmak önemli idi. Geldi, geçti. Artık oynamıyoruz ama konuşacak çok anımız olduğu için ara ara maçları yâd ediyor, üzerine yine uzun kritikler yapıyoruz.
-Harun Kabaca

PIXEL YAZITLARI



MICROSOFT & NINTENDO KADER ORTAKLIĞI

Kadim "Türk Ailesi Video Oyunculuğu" tarihinde yer tutan en önemli oyunlardan biri şüphesiz *Duck Hunt*'tır arkadaşlar. 90'ların ortalarına doğru Ördek Avlama Şampiyonası adı altında tüm aile bireylerini bir araya getiren bu oyun, joystick'e bir türlü alışamayan anababaların da Laser Hun vasıtasıyla oyunlarla buluşabildiği tek nokta haline gelmişti.

Aslına bakarsanız bu light gun sistemi çok daha eskilere dayanıyor. 1930'lar gibi video oyunlarının henüz protein bile olmadığı yıllarda icat edilen bu sistem, çeşitli kafelerde ve eğlence mekânlarında basit eğlence makineleri olarak kullanılıyordu. Gitgide popülaritesi artan bu sistem, 70'lerde Magnavox Odyssey'deki Shooting Gallery'yle nihayetinde evlerimize de girdi. Ama bu formül evlerde tutmadı ve yalnızca yirmi bin kadar satabildi. Bu da uzun yıllar sonra oyuncu kesiminin evlerde kullanılan ilk Light Gun sistemini NES Zapper sanmasına sebep olacaktı.

Bu acı tecrübeden yıllar sonra Nintendo, sistemi yeni konsolu NES'te kullanmaya karar verdi. Sistemin Japonya versiyonu için altıpatlar şeklinde dizayn edilen bu aparat, diğer ülkelerdeki "hassas" şiddet yasaları yüzünden bayağı bir değiştirilerek hepimizin bildiği lazer tabancası şeklini aldı.

NES Zapper aparatı, kullanımdaki kolaylık sebebiyle her yaştan oyuncuyu kolayca cezbettiği için istediği başarıyı elde etmekte de gecikmedi arkadaşlar. Peki bu lazer tabancaları ekrandaki hedefleri nasıl vurabiliyordu? İşte uzun yıllardır aklınızı kurcalayan bu müthiş gizem az sonra değerli OGZ okurları için çözülüyor. Azzzz sonraaa!

NES Zapper'ın tetiğine basıldığı an, bir frame için ekran simsiyah ve vurulması gereken hedef de bembeyaz hale gelir. Ama bunu insan gözü algılayamaz. İşte bu anda tabancanın ucunda bulunan ışık algılayıcı, ekrandaki ışık değişimlerini algılar ve hedef beyaz ışıkla kesişirse sisteme hedefin vurulduğuna dair bir sinyal yollar. Çaktınız mı köfteyi (o yılların jargonuya konuşuyorum bak)? Basit ama son derece yaratıcı bir sistem bence.

Tabii artık bu buluşun pek geçerliliği kalmadı onca teknolojinin ardından. Hatta şu an kullandığımız HD televizyonlarda bu sistemi çalıştırmak mümkün bile değildir. Ama olsun, o köpeğin sinir bozucu kıkırdamasını özlemeyen var mı? **-Emre Sümer**









Eski Dergilerim

Mart 1995. Fark ettiğiniz gibi basım İngilizce değil, İspanyolca. Starfox'u kapak yapıp hem de bu kadar göze sokan bir yayın daha bulamazsınız dünya üstünde. Bu yüzden Super GamePower'ı seçtik. Street Fighter II The Movie'nin ne kadar kötü olduğu daha film çıkmadan Ay'dan bile ayan beyan görülebiliyorken kapağın ikinci büyük öğesi olarak kullananların cesareti karşısında saygıyla eğiliyoruz ayrıca! Biz de Uwe Boll filmlerini kapak yapacağız artık!



Oyungezer
SAYI: 50 - 2011/12

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Ömer Akdağ, Oğuz Kılıçarslan

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Aralık 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

Güç Sizinle Olmak Üzere Gelecek Sayıda!



Geçen ayın ayıpları!

1. Önceki ayın Dead Island incelemesi için yazdığımız "Ben Olsam" kutucuğundaki fikirler o kadar kafamıza yatmış ki geçen ayın Dead Rising 2 incelemesi için de aynen geçerli olabileceğine inanmışız. (Ne diyeyim, kutuyu yenilemeyi unutmuşuz desem, hoş değil.)

2. Okurlarımızdan Harun Kabaca'nın gönderdiği seri "Geçen Ayın Ayıpları" mailleri burdan köye yol olmuş. Harun harf hatalarından girmiş, virgül hatalarından çıkmış, elinde bir kırmızı kalemle dergiyi satır satır taramış. Katkıları için kendisine çok teşekkür ediyor ve son dakikada satıyoruz: Ayıp ama Harun!


BU YARIŞ KAZANMAK İÇİN DEĞİL.
BU YARIŞ HAYATTA
KALMAK İÇİN.
NEED FOR SPEED
THE RUN
RACE FOR YOUR LIFE
WWW.NEEDFORSPEED.COM
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS
Available on the iPhone
App Store
Origin
Powered by EA
© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Matech Concept SA Trademarks used under license to Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, THE SHAPE AND DESIGN (TRADE DRESS) OF THE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® AND SUPERSNAKE® are registered trademarks and/or the trade dress of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA and the COBRA SNAKE Designs are trademarks of Ford Motor Company used under license. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.
18+
ARAL